

СТРАНА ИГР

РЕПОРТАЖ

TOKYO GAME SHOW 2006

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ
ВЫСТАВКА В МИРЕ

ОБЗОР

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

ЖАННА ФРИСКЕ СНОВА
В СУМРАКЕ

НА DVD:
DEVIL MAY CRY 4
видеооправью

ТЕМА НОМЕРА

DISCIPLES III: RENAISSANCE

РОССИЯ – РОДИНА ЭЛЬФОВ!

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

208 СТРАНИЦ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
Disciples III: Renaissance, Mage Knight: Apocalypse, Killzone: Liberation, Магия Крови: Время Теней, Children of Mana, Fatal Inertia, Full Auto 2: Battlegrounds, Yoshi's Island 2, Eragon, Tortuga: Two Treasures, Tortuga: Two Treasures, Overlord, Football Manager 2007

ОБЗОРЫ:
Joint Task Force, Forbidden Siren 2, Полиция Майами. Отдел нравов, Open Season, Дневной Дозор, GTR 2, Broken Sword: Angel of Death, Танита, GTI Racing, New Super Mario Bros., Xenogears

MAGE KNIGHT:
APOCALYPSE
ХИТ?

KILLZONE: LIBERATION
ХИТ?

СЕРИАЛ BROKEN SWORD
СПЕЦ

JOINT TASK FORCE
ОБЗОР

NEW SUPER
MARIO BROS.
ОБЗОР



Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!



В мире EverQuest® II каждого ждут
уникальные приключения!

Процессоры Intel® Pentium® 4
с технологией Dual Threading -
идеальное решение для игр
в EverQuest® II.

Очень
работает с



М.Видео

ВИДЕОЛЕНД

Розничные продажи в магазинах сети "Союз", "М.Видео" и "ВидеоЛенд".

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SW logo are registered trademarks and "Westen Adventure Comes Alive", Descent of Thorns, Kingdoms of Sky, The Bloodline Chronicles, The Spinewe Saga and The Fal倫 Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Дисконт
ONLINE

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ОКТЯБРЬ
#20(221)
2006

Слово редактора

Вернувшее себе былое величие Tokyo Game Show расставило все точки над i – теперь мы знаем, какими средствами Nintendo Wii, Xbox 360 и PlayStation 3 будут бороться за внимание геймеров в предпраздничный сезон. Можно ли предсказать исход войны платформ? Пожалуй, нет. На Electronic Entertainment Expo вперед вырвалась Nintendo Wii, на Games Convention наибольшее внимание привлекла Xbox 360. Tokyo Game Show 2006, по нашему мнению, закончилась ничьей.

Sony Computer Entertainment восстановила доброе имя PlayStation 3 – возможно, слишком поздно, но это лучше, чем никогда. Игр для приставки значительно прибавилось, и они лучше тех, что мы видели на E3. Я бы даже рискнул их сравнивать с проектами второго поколения для Xbox 360.

Microsoft показала две игры, в которые я не верил. Ура – Blue Dragon и Lost Odyssey и вправду существуют, и Хиронобу Сакагуты действительно потрудился на славу! Беда лишь в том, что обе они – ответ не на Final Fantasy XIII, а на Final Fantasy: Crystal Chronicles 2. То бишь, это не классические японские RPG высшей пробы, вроде Xenosaga, Dragon Quest или Grandia, а свободные вариации на тему. Наконец, на выставке было всего четыре игры для Wii, но и этого хватило сполна.

С Tokyo Game Show наши корреспонденты (включая и вашего покорного слугу) вернулись всего за несколько дней до сдачи номера и успели подготовить лишь фотопортаж. Ничего страшного – всего через две недели вы увидите в «СИ» подробный аналитический материал, а также первую порцию интервью. А рецензий в этом номере и без TGS предостаточно. Ведь в середине месяца в Лондоне прошла презентация Nintendo Wii, а в конце сентября европейское отделение Nintendo совместно с компанией «Новый Диск» организовало пресс-конференцию в Москве. Nintendo Wii поступит у нас в продажу 8 декабря и станет первой консолью нового поколения, официально представленной в России. Наконец-то наш приставочный рынок на Западе стали воспринимать всерьез. А о хорошем состоянии российской PC-индустрии свидетельствует хотя бы тема этого номера – новая часть культовой стратегии Disciples, которую готовит компания «Акелла» совместно со студией .dat.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун wren@gameland.ru
Александр Трифонов operf1@gameland.ru
Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru
Артем Шорохов cg@gameland.ru
Елена Болгова bologova@gameland.ru
Георгий Бабаян babayan.g@gameland.ru
Игорь Сонин zontique@gameland.ru
Роман Тарасенко polosatiy@gameland.ru
Сергей Долинский dolser@gameland.ru
Антон Большаков bolshakov@gameland.ru
Юлия Соболева soboleva@gameland.ru
Александр Глаголев glagol@gameland.ru

главный редактор
зам. главного редактора
редактор
редактор
редактор
выпускающий редактор
спецкорреспондент
редактор рубрики «Киберспорт»
редактор рубрики «Онлайн»
редактор рубрики «Железо»
лит.редактор/корректор
литературный редактор

DVD

Семен Чириков chirikov@gameland.ru
Александр Устинов hh@gameland.ru
Денис Никишин spaceman@gameland.ru
Юрий Пашолок disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор DVD-видео
монтажер
редактор

АРТ

Алик Вайнер alik@gameland.ru
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru
Сергей Цилиорик td@gameland.ru

арт-директор
дизайнер
бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина levoshina@gameland.ru
Телефон:

координатор игровой группы
(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru

руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Иgorь Пискунов igor@gameland.ru
Ольга Басова olga@gameland.ru
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru
Оксана Алексина alekhina@gameland.ru
Александр Белов belov@gameland.ru
Ольга Курбакова kurbakova@gameland.ru
Марья Алексеева alekseeva@gameland.ru

директор по рекламе
руководитель отдела
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Алексей Попов popov@gameland.ru
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru

руководитель отдела
оптовое распространение
подписка
региональное розничное
распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова nahalova@gameland.ru

менеджер отдела по работе
с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» dmitri@gameland.ru
Дмитрий Агарунов shostak@gameland.ru
Давид Шостак romanovskiy@gameland.ru
Паша Романовский stepanovm@gameland.ru
Михаил Степанов dianova@gameland.ru
Елена Дианова polyanskiy@gameland.ru
Олег Полянский Дмитрий Донской

учредитель и издаватель
генеральный директор
управляющий директор
директор по развитию
директор по персоналу
финансовый директор
издатель игровой группы
основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky polyanskiy@gameland.ru
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru

publisher
director

КАК СВЯЗЫТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем:
E-mail: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игр»
strana@gameland.ru

Доступ в Интернет:
Типография: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



В НОМЕРЕ

30

Disciples III: Renaissance

ОЧАРОВАНИЕ КОНЦА СВЕТА

На востоке города М., в мрачноватом полу-сказочном здании (га-га, в таких, по всем правилам, должны рождаться тяжеловооруженные гномы), по соседству с крепкой, хоть и изрядно побитой ржавчиной дверью с надписью «000 Роза» расположился офис .dat. Именно здесь творится чуго – Disciples III, пошаговая стратегия с сильным ролевым креном. У штурвала стоят прекрасно знакомые вам персонажи: Дмитрий Демьяновский и Андрей «Апгу» Иванченко, недавние выходцы из «Акеллы» и наши проводники в мир эльфов, демонов и людей.





FORBIDDEN SIREN 2

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

На страшном-страшном острове, в страшном-страшном лесу есть страшная-страшная деревня... была б наша воля - мы бы на нее бомбу сбросили!

138

132

НОВОСТИ

Новый проект Хидео Кодзимы

Секреты Ubisoft

PS3 дешевеет

Стоимость разработки игр для Xbox Live

Xbox 360 в России - уже скоро?

НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр

Хит-парады

ПРО ДИСК

Подробное содержание дисковых приложений

ТЕМА НОМЕРА

Disciples III: Renaissance

РЕПОРТАЖ

Tokyo Game Show

Презентация Nintendo Wii

Чемпионат по авиасимуляторам

Локализация Gothic 3

MFA 2006

СПЕЦ

Сериал Seiken Densetsu

Сериал Broken Sword

ХИТ?

Mage Knight: Apocalypse

Killzone: Liberation

ДЕМО-ТЕСТ

Магия Крови: Время теней

В РАЗРАБОТКЕ

Children of Mana

Fatal Inertia

Full Auto 2: Battlelines

Yoshi's Island 2

Eragon

Tortuga: Two Treasures

Overlord

Football Manager 2007

ГАЛЕРЕЯ

Скриншоты из новых игр

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции

Слово команды

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest

«Зонт раскрылся»

«Страна вечного лета»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	Albatron	47
«Игр 10 городов»	3 обл.	1C	51, 57, 64-65, 85, 89, 97, 99, 115
«ИТ-Компьютер»	4 обл.	Zyxel	61
«Билайн»	5	«Альфа»	69
Frito Lay	9	Gamepark	71
«Акела»	13, 15, 33, 37, 11, 21	«Бука»	87, 91, 95, 101
«МТС»	17	Soft Club	109, 111, 113, 53, 83, 93
«Мегафон»	25	«Руссобит-М»	121, 125, 127
Dero	39	Mados	131
Ultra	43	Gamepost	147, 155, 181

Гостевая колонка (Виталий Шутов) 114

ХИТ!

New Super Mario Bros. 116

Joint Task Force 122

ОБЗОР

Полиция Майами. Отдел нравов 128

Open Season 130

Дневной Дозор 132

GTI Racing 134

GTR 2 136

Forbidden Siren 2 138

Танита, или морское приключение 140

Broken Sword: Angel of Death 142

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций 140

Новинки от отечественных разработчиков 142

АРКАДЫ

Новости и обзоры игровых автоматов 156

КИБЕРСПОРТ

НПКЛ 2006: финал четырех 158

Euro Cup XIII 160

ОНЛАЙН

Новости MMORPG 162

Everquest II: Быстрый старт по-русски, ч.4 164

Arena Online 166

Runescape 167

Новости Сети 168

Русский подкаст 170

Открытые бета-тесты октября 172

ЖЕЛЕЗО

Новости 174

Тестируем ЖК-мониторы. Часть 2 176

Musthave - ASUS P5W DH Deluxe 180

ПЕТРО

Ретро-новости 182

Эмуляторы Atari Jaguar 183

Xenogears 184

КРОСС-КУЛЬТУРА

Bookshelf 188

Widescreen 190

Владыка Плоского Мира 192

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновенье!» №3 185

Банзай! 198

Обратная связь 202

Анонс следующего номера 207

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: TRINITY BLOOD И «ДНЕВНОЙ ДОЗОР»

НАКЛЕЙКА: DISCIPLES III



48

РЕПОРТАЖ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ NINTENDO WII



78

ХИТ?

KILLZONE: LIBERATION (PSP)



72

ХИТ?

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE (PC)



GTR 2 (PC), c. 136



Full Auto 2: Battlelines, c. 90



Joint Task Force (PC), c. 122



Forbidden Siren 2 (PS2), c. 138



New Super Mario Bros., c. 116

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

PC

Broken Sword: Angel of Death	142
Disciples III: Renaissance	30
Eragon	94
Football Manager 2007	100
Grotesque: Heroes Hunted	14
GTI Racing	134
GTR 2	136
Joint Task Force	122
Mage Knight: Apocalypse	72
Navy Field	14
Open Season	130
The Elder Scrolls IV: Oblivion	9
Tortuga: Two Treasures	96
Дневной Дозор	132
Магия Крови: Время теней	84
Приключения барона Мюнхгаузена	14
Танита	140

PLAYSTATION 2

Eragon	94
Forbidden Siren 2	138
Guitar Hero	6
Kingdom Hearts II: Final Mix +	16
Open Season	130

GAMECUBE

Family Guy	98
------------	----

XBOX

Eragon	94
Open Season	130

GBA

Eragon	94
Open Season	130

XBOX360

Enchanted Arms	16
Eragon	94
Football Manager 2007	100
Open Season	130
Overlord	98
Project Gotham Racing 4	6
Rainbow Six Vegas	6
The Elder Scrolls IV: Oblivion	9
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	9

PLAYSTATION 3

Rainbow Six Vegas	6
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	8
WarHawk	8
Shiro Kishi Monogatari	16
Fatal Inertia	88
Full Auto 2: Battlelines	90

Wii

Open Season	130
-------------	-----

PSP

Eragon	94
Football Manager 2007	100
Killzone: Liberation	78
Open Season	130
Prince of Persia: Rival Swords	6
Rainbow Six Vegas	6
Полиция Майами. Отдел нравов	128

DS

Children of Mana	86
Eragon	94
Final Fantasy XII: Revenant Wings	16
New Super Mario Bros.	116
Open Season	130
Yoshi's Island 2	92



Поставь телефону голос!

«Поселите» Диму Билана и других звезд российской эстрады в свой телефон! Слушайте любимые лицензионные треки просто так или установите их в качестве звонка. Меняйте мелодии, обновляя свою «мобильную фонотеку».

Не нужно больше искать музыку, путешествуя по сети и натыкаясь на пиратские ссылки и дорогие музыкальные магазины. Любимые лицензионные мелодии найдутся на wap.beeline.ru. Чтобы получить доступ к WAP, нужно подключить GPRS-WAP* и один раз настроить телефон. У большинства абонентов «Билайн» услуга подключена по умолчанию.

Откройте в браузере мобильного телефона ссылку wap.beeline.ru – и в считанные секунды вы окажетесь на WAP-портале «Билайн». WAP-портал адаптирован к небольшому экрану мобильного телефона, поэтому навигация по нему проста и удобна.

Отправляемся за звездами!

Зайдите в раздел «Наши каналы» и выберите канал «Музыка». В разделе «Загрузи» – лицензионные новинки и «золотые» хиты российской эстрады. Выберите мелодию, откройте ее кликом и нажмите «подтвердить».

Когда вам захочется чего-то нового, вы всегда сможете отправиться на WAP-портал «Билайн» или позвонить по номеру **07 75** и заказать любимую мелодию на свой мобильный!

Услуга доступна для телефонов, поддерживающих прием защищенного лицензионного контента. После заказа вы получите ссылку, по которой сможете загрузить свой заказ или сообщение «контент не поддерживается», в случае чего деньги с вашего счета списаны не будут. Оплата производится только после полной загрузки. При этом с вашего счета списывается стоимость заказа и плата за WAP-трафик. Пересылка лицензионного контента невозможна.

* Узнайте подробности:

www.beeline.ru

06 04 21 (бесплатный номер)



Билайн™

живи на яркой стороне

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПОРТАТИВНЫЙ ВЕГАС

АНОНСИРОВАНА ВЕРСИЯ RAINBOW SIX VEGAS ДЛЯ КОНСОЛИ PLAYSTATION PORTABLE.

Владельцы крупногабаритных консолей лишились повода гордиться своей исключительностью и принадлежностью к рядам спецназовцев: издательство Ubisoft на днях присовокупило к версиям тактического шутера Rainbow Six Vegas для PlayStation 3 и Xbox 360 вариант для миниатюрной PlayStation Portable. Уже в ноябре обладатели PSP смогут вволю пострелять в преступников, поглазеть на виртуальный Лас-Вегас и устроить сетевой междусобойчик на шесть персон – именно это обещают нам представители французской компании.



ПРОСТЕНЬКО, но со вкусом

CODEMASTER'S ВЫПУСТИТ ДЛЯ PSP СБОРНИК МИНИ-ИГР BLISS ISLAND.

Чтобы скрасить нам долгую зиму, издательство Codemasters намерено выпустить PSP-версию компьютерной игры Bliss Island от студии со смешным названием Pomprom. Bliss Island – это сборник из более чем восьми десятков мини-игр, которые, несмотря на нарочитую простоту, запросят отнимут не один час вашей единственной жизни. Для переиздания в компании припасли маленький бонус – изначально однопользовательские игрушки разжились мультиплеером.



ГИТАРУ В МАССЫ

СЕРИАЛ GUITAR HERO В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ СТАНЕТ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫМ

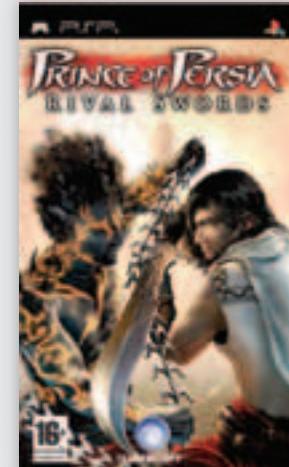
Издательство Activision официально подтвердило, что будущее музыкального сериала Guitar Hero – за мультиплатформенностью. Уже в следующем году компания намерена вывести плод любви гитаристов и разработчиков игр на неназванные платформы. Ходят слухи, что уже в первой половине 2007 года почувствовать себя виртуозами струн удастся владельцам Xbox 360. Что же касается официально заявленной и давно нам знакомой Guitar Hero II для PlayStation 2, ее дебют запланирован на ноябрь.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители компании Sega опровергли заявление Кена Кутагари, что на PlayStation 3 удастся сыграть в проекты для Mega Drive и TurboGrafx. Хотя Кен обещал, что это можно будет заканчивать на PS3 через Сеть, Sega еще размышляет над предложением Sony.

Студия Team Ninja разрабатывает для PS3 проект под названием Ninja Gaiden Sigma, который является улучшенной версией игры Ninja Gaiden Black. Одним из таких улучшений станет новый персонаж по имени Рэйчел.

Gran Turismo HD (PS3) рассчитана, прежде всего, на много-пользовательский режим – сообщают представители Polyphony Digital. Любителей сетевых гонок ждут голосовой чат, онлайновые гараж, доска почета и фотоальбом. Также в Gran Turismo HD, которая появится в Японии в декабре нынешнего года, будут представлены автомобили марки Ferrari. Что касается полноценной Gran Turismo 5, она увидит свет не раньше 2008 года.



PROJECT GOTHAM RACING 4

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ЗНАМЕНИТОГО ГОНОЧНОГО СЕРИАЛА ВЫЙДЕТ ЧЕРЕЗ ГОД-ПОЛТОРА.

Первой информацией о находящихся в разработке играх добирается до нас весьма странными путями. Например, на сайте конкурса от автомобильного концерна Peugeot среди юных дизайнеров автомобилей неожиданно появились сведения о четвертой части сериала Project Gotham Racing, творения студии Bizarre Creations. По условиям конкурса участники должны создать дизайн концепт-кара, и тот из них, кто представит самую красивую машину, узрит свое творение «в игре Project Gotham Racing 4, которая будет выпущена эксклюзивно для Xbox 360 в период с конца 2007 года по первую половину 2008». Официальные представители Microsoft и Bizarre Creations пока предпочитают отмалчиваться и отказываются от комментариев, но вполне вероятно, что в ближайшие месяцы нас ожидает официальный анонс продолжения любимого многими сериала.

ПРО ПРИНЦЕВ И МЕЧИ

АНОНСИРОВАНА ИГРА PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS ДЛЯ PLAYSTATION PORTABLE.

Его двуличество Принц Персидский почтит нас своим присутствием на ближайшее католическое Рождество, сообщает издательство Ubisoft. Проект, получивший название Prince of Persia: Rival Swords, создается студией Pipeworks исключительно для PlayStation Portable.

Впрочем, тут разговоры об уникальности не к месту. Rival Swords строится на уже знакомых нам приключениях Принца – The Two Thrones, и владельцам PSP не стоит рассчитывать на какие-то значительные изменения. Более того, игровой процесс в однопользовательском режиме практически полностью повторяет «Два трона», если не считать набора дополнительных уровней и ряда косметических изменений в боевой системе. Зато чем владельцы «карманной» консоли от Sony смогут хвастаться перед друзьями, так это мультиплеером. В Rival Swords один игрок возьмет на себя управление самим Принцем, а второму достанется альтер-эго героя (то бишь, Темный Принц), после чего парочка получит право вволю побегать по уровням наперегонки, попутно стараясь посильнее насолить друг другу. В общем, будет весело.

Чтобы поводов для скуки и вовсе не осталось, сообщаем, что в забугорных Штатах Prince of Persia: Rival Swords появится только в следующем году – на этот раз мы получим интересный проект раньше американцев. Правда, на Рождество они уже сыграют на PS3...



НОВЫЙ ПРОЕКТ КОДЗИМЫ

ЗНАМЕНITЫЙ РАЗРАБОТЧИК ПРОМЕНЯЛ ШПИОНОВ НА БИРЖЕВЫХ МАКЛЕРОВ.

Во время выставки Tokyo Game Show Хидео Кодзима представил публике новый проект для консоли Nintendo DS. Невероятно, но факт: в игре под названием Kabushiki Baibai Trainer Kabutore (Stock Transaction Trainer Kabutore) не найдется места огромным шагающим боевым роботам, неуловимым шпионам и драматичному сюжету. Вдохновленный популярными в последнее время «тренировочными» проектами Кодзима делает игру о торговле на бирже ценных бумаг. С помощью Stock Transaction Trainer Kabutore неопытные торговцы вникнут во все тонкости этого ремесла, а для профессионалов припасен режим Expert без шпаргалок и обучающих миссий. Ценность подобной задумки для японской аудитории (они там все биржевые маклеры, что ли?) нам отсюда оценить сложно, а вот западную публику Stock Transaction Trainer Kabutore вряд ли всерьез заинтересует. Конечно, успех игр вроде Brain Training оставляет призрачную надежду на выход нового детища Кодзими за пределами Страны восходящего солнца, но, черт побери, вы и правда хотите торговать акциями?

СОТНЯ ИГР ДЛЯ PS3

ФИЛ ХАРИСОН ОБЕЩАЕТ, ЧТО ПОЛКИ МАГАЗИНОВ БУДУТ ЛОМИТЬСЯ ОТ ИГР ДЛЯ НОВОЙ КОНСОЛИ SONY.

Хотя SCE пока представила публике лишь около двух дюжин проектов, глава Sony Worldwide Studios Фил Харрисон заявил, что сейчас в атмосфере строгой секретности готовится более сотни игр. Отвечая на вопрос о наиболее перспективных, на его взгляд, разработках, господин Харрисон порекомендовал внимательно следить за Resistance: Fall of Man (детищем студии Insomniac) и Shiro Kishi Monogatari (White Knight's Tale, разработчик Level 5). Особо он советовал приглядывать за последней; по словам Фила, «История Белого Рыцаря» в будущем покорит геймеров не только в Японии, но и во всем мире.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Сформированная разработчиками Rag Doll Kung Fu студия Media Molecule сплела с Sony и уже занята неким секретным проектом, который выйдет исключительно для консоли PlayStation 3. Подробности пока неизвестны, но обе стороны не устают восторженно повторять, какая замечательная игра появится на свет в результате их сотрудничества.

Компания Epic объявила о том, что PS3-версия шутера Unreal Tournament 2007 будет поддерживать моды. Игроки смогут самостоятельно создавать уровни, загружать их на PS3 и распространять через Сеть.

После сообщения о снижении цены PS3 на территории Японии, представители компании Namco Bandai на рабочих заявили, что Ridge Racer 7 и Mobile Suit Gundam: Target in Sight разойдутся по всему миру тиражом в миллион копий.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

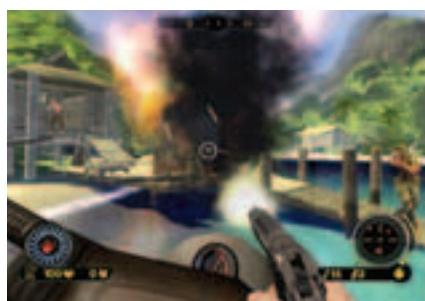
ОБНОВЛЕННЫЕ ADVENT CHILDREN

BLU-RAY ВЕРСИЯ ФИЛЬМА FF VII: ADVENT CHILDREN БУДЕТ ВЫПУЩЕНА В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ
В будущем году компания Square Enix переиздаст CG-фильм Final Fantasy VII: Advent Children на дисках формата Blu-Ray. Новое издание под названием Final Fantasy VII: Advent Children Complete будет значительно отличаться от оригинала, что на территории одной только Японии разошелся тиражом в миллион копий. Зрители ожидают несколько звуковых дорожек на разных языках, подборка новых сцен, изменения в сценах уже существующих и специальный бонусный трейлер.



КАРВЕР И WII

ШУТЕРУ FAR CRY ДЛЯ WII – БЫТЬ!
Издательство Ubisoft сорвало завесу тайны с разрабатываемой для Wii версией шутера Far Cry. Она носит название Far Cry Vengeance и поступит в продажу одновременно с запуском платформы. Само собой, проект усердно задействует возможности контроллера Wii. А главным героем станет наш старый знакомый Джек Карвер, который в очередной раз умудрился вляться в опасные для жизни переделки. Останутся на своих местах и отличительные особенности сериала: поездки на всем подряд, развеселая пальба и дремучие джунгли.



СЕКРЕТЫ UBISOFT

КОМПАНИЯ ПО ОШИБКЕ РАСКРЫЛА СВЕДЕНИЯ О НЕЗАЯВЛЕННЫХ ПРОЕКТАХ.

Издательство Ubisoft с плеском и спецэффектами бухнулось в лужу, случайно выложив на официальном FTP-сервере архив, в котором содержалась засекреченная информация о находящихся в разработке проектах. Благодаря этой ошибке стало известно, что французы сейчас делают сиквел Far Cry, версию Far Cry для PSP, новую часть Prince of Persia, проект Rocky для PSP и пятую часть Splinter Cell под кодовым именем Conviction.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

MERCURY MELTDOWN REMIX**MERCURY ПЕРЕТЕКАЕТ С PSP НА PS2.**

Один из самых любопытных проектов для PSP – Mercury – нынешней зимой переберется на просторы PlayStation 2, сообщают представители Atari и Ignition. Игра, в которой предлагается вести капельки ртути через запутанные и почему-то висящие в воздухе лабиринты, с переходом на PS2 не только похорошееет, но и обзаведется новыми возможностями. Перво-наперво, Mercury Meltdown Remix задействует сразу обе аналоговые рукоятки геймпада, чего PSP по понятным причинам обеспечить не могла. Также разрастется и «парк» доступных лабиринтов – владельцам PS2 ждет более двух сотен вариаций.

**LUMINES II****«НАШЕЙ ЦЕЛЬЮ СТАЛ ПОИСК СПОСОБА ОБЪЕДИНИТЬ МУЗЫКУ И ВИДЕО В ИГРЕ», – ГОВОРЯТ МИДЗУГУТИ.**

Пока внимание мировой общественности было приковано к Tokyo Game Show, Тецуя Мидзугути решил слетать в шведский город Мальмё, где впервые лично продемонстрировал публике играбельную версию музыкального пазла Lumines II. Мэтр отметил, что при разработке важнейшего всего оказалось найти ответ на вопрос: как объединить музыку и видео в игре? Что из этого получилось, мы узнаем попозже, а вот с другим проектом Тэцуи – Lumines Live для Xbox 360 – познакомимся поближе совсем скоро. Мидзугути-сан заявил, что игра выйдет уже в октябре.

TONY HAWK'S PROJECT 8**СЕТЕВОГО МУЛЬТИПЛЕРА НА PS3 НЕ БУДЕТ, СООБЩАЮТ ПРЕДСТАВИТЕЛИ NEVERSOFT.**

Разработчикам из студии Neversoft пришлось отказаться от введения в версию игры Tony Hawk's Project 8 для PlayStation 3 многопользовательского режима. По их словам, они банально не успевают завершить работу над ним к запуску PS3, а так как Project 8 является одним из ключевых launch-проектов, иного выхода, кроме отправки мультиплеера за борт, у Neversoft просто не было.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

На проходившей в Японии Tokyo Game Show стало известно, что создаваемый для Xbox 360 гоночный симулятор Forza Motorsport 2 выйдет не ранее первого квартала будущего года. Пока разработка игры завершена только на 60 процентах.

Гоночный симулятор Ridge Racer 7 войдет в список launch-проектов во время японского запуска PlayStation 3. Также стало известно, что в то же время на прилавках появится и игра о гигантских вражеских крабах – Genji 2.

**WARHAWK****ПЕРВАЯ ДЛЯ PS3 ИГРА С ПОДДЕРЖКОЙ ДАТЧИКОВ ДВИЖЕНИЯ ВЫДЕТ ТОЛЬКО ЛЕТОМ 2007 ГОДА.**

Проект WarHawk привлек к себе пристальное внимание публики на E3 во многом благодаря тому, что ни одна из игр-конкуренток не поддерживала гироскопы, встроенные в геймпад PS3. Но, как выяснилось, звание первопроходца вовсе не означает, что WarHawk украсит прилавки одновременно с запуском PlayStation 3. Как стало известно на днях, выход детища студии Incog отложен до лета будущего года.

Напомним, что встроенные в геймпад PS3 датчики позволяют регистрировать угол его (геймпада) наклона. Благодаря этой функции в WarHawk можно будет управлять полетом, просто покачивая контроллер.

**METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS****ИГРА НЕ ВЫЙДЕТ ДО КОНЦА 2007 ГОДА.**

Пока свежий ролик Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots гипнотизировал посетителей Tokyo Game Show, Хидео Кодзима через японское издание Famitsu рассказал немного (совсем немного) об этой игре. Первое и самое главное известие – детище Кодзими-сана появится на полках магазинов не раньше конца 2007 года. То есть, до очередного вояжа в любимую игровую вселенную остается еще как минимум год, и фанаты MGS с покупкой PS3 пока могут не спешить. Также знаменитый разработчик поделился с публикой страшной тайной: в четвертой части главным для игроков будет достижение цели, а какими путями они до нее доберутся – дело десятое. Игра станет более открытой, а нам с вами разрешат как прятаться, ползать и шпионить, так и изображать из себя Рэмбо, истребляя врагов в открытом бою. При этом навязывать игроку тот или иной стиль прохождения никто из создателей MGS4 не собирается – все подобные решения отданы исключительно нам с вами на откуп. Впрочем, многим наверняка захочется играть в stealth-режиме, чему в немалой степени способствует новый камуфляж под названием octo-cam. Данный технологический шедевр поможет нам прятаться где угодно и когда угодно.



TOM CLANCY'S SPINTER CELL DOUBLE AGENT

ДВОЙНОЙ АГЕНТ И WII



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ДОПОЛНЕНИЕ НЕ ЗА ГОРАМИ?

Ролевая игра The Elder Scrolls IV: Oblivion появилась на Xbox 360 и PC достаточно давно, чтобы геймеры облизали все доступные для исследования уголки и застучали ложкой по столу, требуя добавки. Точно так же считают и в сетевом магазине Gamestop, список товаров которого совсем недавно пополнился дополнением к The Elder Scrolls IV под названием Knights of the White Stallion. На странице игры указывается, что в продажу она поступит 21 ноября по цене в 20 долларов. Представители Bethesda прореагировали весьма любопытным образом: «на данный момент в разработке нет дополнения под названием Knight of the White Stallion – это вообще название одного из квестов в Oblivion». То есть, насчет рыцарей и белых жеребцов Gamestop ошибается, а вот само по себе дополнение разрабатывается. Все попытки получить уточнения от Bethesda натолкнулись на привычную уже непробиваемую стену: «мы не делали никаких заявлений по поводу дополнения для Oblivion, отстаньте».

Сенсация месяца: Всемирно известный гепард Честер внезапно исчез!

Новость моментально облетела всю страну, и к поискам знаменитого героя «Cheetos»® подключились лучшие специалисты. Но до сих пор никому не удается установить его местонахождение.

Честер начал исчезать отовсюду. Горожане с удивлением обнаружили, что даже на пачках чипсов «Cheetos»® нет изображения гепарда Честера! Возможно, и вы заметили на автобусных остановках плакаты с фотографией пропавшего Честера. Все, кого взволновала сенсационная новость, поспешили за информацией на интернет-сайт www.cheetos.ru, однако Честера и там не оказалось.

Режиссер нового ролика «Cheetos»® был вынужден экстренно прервать съемки в связи с исчезновением главного героя.



Где же Честер?

Мы задали самый волнующий вопрос месяца «Куда пропал Честер?» нашему специальному корреспонденту. По последним данным, нет ни малейшей зацепки, ни одной подсказки, которая проливала бы свет на загадочное исчезновение Честера. Обнаружить гепарда будет очень непросто.

Но мы-то знаем, что больше всего на свете Честер любит «Cheetos»®. Значит ли это, что таинственное исчезновение как-то связано с «Cheetos»®? Остается только догадываться, как будут развиваться события. Увлекательное и захватывающее приключение начинается. Нас ждут ошеломляющие новости.

Вперед на поиски Честера!



товар сертифицирован

КОРТОКИЕ НОВОСТИ

XFIRE НА PS3 НЕ БУДЕТ

ПРЕДСТАВИТЕЛИ SONY ОПРОВЕРГАЮТ СЛУХИ О ДОЛГОСРОЧНОМ СОТРУДНИЧЕСТВЕ С VIACOM.

Вопреки слухам, компания Sony не собирается задействовать в сетевых сервисах PlayStation 3 программный пакет Xfire. Стив Крамер из Sony Online сообщает, что договор между японской компанией и медиа-гигантом Viacom (владельцем прав на Xfire) заключался только для игры Untold Legends: Dark Kingdom и ни в коем случае не распространяется на прочие проекты для PS3.

Xfire разрабатывалась для PC и позволяет пользователям обмениваться сообщениями в реальном времени, устраивать голосовые чаты, а также составлять списки друзей.

WII БУДЕТ ПРИБЫЛЬНОЙ

В NINTENDO УВЕРЕНЫ, ЧТО WII СРАЗУ ЖЕ НАЧНЕТ ПРИНОСИТЬ ДОХОД.

Компания Nintendo не устает уверять публику, что ее подход к новому поколению игровых систем радикально отличается от пути, по которому идут конкуренты. Но если раньше речь шла о превосходстве игрового процесса над технической мощностью, теперь в «Большой N» обсуждают бизнес. Реджи Филс-Эйм из американского отделения Nintendo сообщает, что Wii и игры для нее обогатят компанию сразу после появления на прилавках. В то же время общизвестно, что и Sony, и Microsoft не могут выпускать консоли не в убыток себе.



PS3 ДЕШЕВЕЕТ

ЯПОНЦЫ ЗАПОЛУЧАТ ОДНУ ИЗ КОМПЛЕКТАЦИЙ PLAYSTATION 3 ПО СНИЖЕННОЙ ЦЕНЕ.

Видимо, японские геймеры достаточно громко возмущались после объявления стоимости PlayStation 3, чтобы заставить руководство Sony образумиться и занизить планку. Кен Кутараги, положа руку на сердце (слева во внутреннем кармане пиджака у него чековая книжка), объявил, что версия PS3 с 20-гигабайтным жестким диском в Стране восходящего солнца будет стоить не 62 с копейками тысячи юаней (421 евро), а всего-то 50 тысяч (335 евро). Впрочем, всем остальным радоваться пока рано. Американцам по-прежнему придется выложить кровные 500 и 600 долларов за разные издания PS3, а про PAL-территории вообще не было сказано ни слова.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

НИКТО НЕ УДИВЛЕН?

ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT ОЖИДАЛИ, ЧТО SONY ОТКАЖЕТСЯ ОТ ПЛАНОВ ПО ВСЕМИРНОМУ ЗАПУСКУ PS3.

Мы совсем не возражаем, когда представители крупных игровых компаний отпускают в адрес друг друга едкие замечания – пусть это и не очень красиво, зато крайне весело. Зато против чего мы решительно протестуем, так это против повторов одних и тех же высказываний. Однако представители Microsoft плевать хотели на наши протесты и один за другим сообщают публике, что совсем не удивлены переносом запуска PlayStation 3 в Европе. Следом за Нилом Томпсоном (читайте его откровения в предыдущем выпуске «Страны Игр») слово взял глава австралийского направления компании Дэвид МакЛин. «Я не удивлен, что старт консоли решили отложить. Более того, я не удивлюсь, если она не появится на PAL-территориях и в марте», – заявил он в интервью. Будем надеяться, последних слов Дэвида представители Sony не слышали, а то мало ли, какие идеи придут им в голову. Очередного переноса запуска PS3 мы просто не переживем.

ЦЕНА И ДАТА ВЫХОДА WII

КОМПАНИЯ NINTENDO СОРВАЛА ПОКРОВ ТАЙНЫ И РАССКАЗАЛА ВСЮ ПРАВДУ О WII



КОНЕЦ «ФАНТОМА»

PHANTOM ENTERTAINMENT ЗАПУСТИТ PHANTOM GAMING SERVICE В 2007 ГОДУ.



Народные гуляния по поводу переправки игровой системы Phantom в мир иной давно отгремели, но дело ее живет. Компания Phantom Entertainment (бывшая Infinium Labs) сообщает, что сердце мертвороожденной платформы – Phantom Gaming Service – забьется в первом квартале 2007 года. Специально ради этого «Фантомасы» подписали договор с компанией VertiCity, которая адаптирует код PGS для работы с Windows XP и Media Center.

В результате этих манипуляций мы получим Steam-подобный сервис по распространению компьютерных игр. Как и детище Valve, Phantom Gaming Service избавит игроков от необходимости бродить по магазинам и складировать дома громоздкие коробки – все игры будут закачиваться прямо на ПК через Сеть.

Что касается другого «огрызка» Phantom, которому уготована самостоятельная жизнь – клавиатуры Phantom Lapboard, ее выпуск запланирован на ноябрь. Предназначенное облегчить геймерскую жизнь устройство обойдется всем желающим в 130 американских долларов; на официальном сайте Phantom уже принимаются предзаказы. Как сообщают создатели клавиатуры, она полностью совместима как с обычными PC, так и с Macintosh.

СУЕТА ВОКРУГ HD-DVD

ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT СНОВА ОПРОВЕРГАЮТ СЛУХИ О ВЫПУСКЕ НОВОЙ ВЕРСИИ XBOX 360.

В корпорации Microsoft наверняка уже составили список самых злобных распространителей слухов и сейчас нанимают киллеров для их устранения. Оно и неудивительно – тяжело оставаться спокойным, когда на каждое твое опровержение каких-либо домыслов прописавшиеся в Сети любители болтологии тут же отвечают свежими сведениями из неназванных источников. На сей раз публику взбудоражили вести о выпуске версии Xbox 360 со встроенным HD-DVD приводом. Как сообщают те самые «неназванные источники», некоторые производители на Тайване уже приступили к разработке обновленной системы. Официальные лица MS, как и всегда, слухи комментировать отказываются, но в частных разговорах (через сетевые блоги, например) уверяют, что планов осчастливить геймеров консолью со встроенным HD-DVD приводом у них нет, никогда не было и никогда не будет. Кажется, в Microsoft уже злятся. Но ведь дыма без огня не бывает?



ЖАНР КВЕСТ

Акелла

REVIEW

Забытые кельтские мифы ожидают в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители называют Вагтон Hill, пробудилось зловещее и темное чудо. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из сгущенного прошлого вернулись к жизни. Неведомый ужас стал расползаться по лесам и пустошам, стояло лишь солику, освещающему унылый ландшафт, опуститься за горизонт. Перед вами в быстро стущающихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что Вагтон Hill – не просто руинский холм, украшенный живописными каменными плыбами. Постепенно к вам придется понимание того, что не все могло дотронуться касаться лопаты археологов. Но придется слишком поздно.

ОСОБЕННОСТИ:

- Роскошное и удивительное, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица.
- Путающие реалистичные звуковые эффекты: скрежетание сверчков, шорох веткой, хлопанье крыльев птиц.
- Логичные, органично вплетенные в сюжет головоломки.
- Древние руины Вагтон Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии и долинах графства Корнуолл.

www.akella.com

© 2006 Akella. Все права защищены.
Предоставлено на территории России, СНГ и стран Балтии. Издательство: Акелла Интерактив. Адрес: 197014, Санкт-Петербург, ул. Маршала Жукова, д. 14, литеры А, Б, С. Телефон: +7(812) 362-45-14, +7(812) 362-45-41.
Россия и Беларусь: +7(800) 200-74-42, электронная почта: support@akella.ru
Использование: +7(800) 200-74-44, электронная почта: support@akella.ru
Казахстан: +7(800) 200-74-41, электронная почта: support@akella.kz
Лицензиар: +7(800) 460-46-15. E-mail: support@licensor.ru
Предоставлено на территории Республики Казахстан.
Акелла DDOO "Лицензиар", г. Алматы, ул. Манаса, 100, литеры А, Б, С. Телефон: +7(800) 460-46-15.
Предоставлено на территории Республики Казахстан.
Акелла DDOO "Лицензиар", г. Алматы, ул. Манаса, 100, литеры А, Б, С. Телефон: +7(800) 460-46-15.

М.Видео

Джелла

КОРТОКИ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

BIOWARE И ХЕНДХЕЛДЫ

КОМПАНИЯ BIOWARE ОТКРЫЛА «ПОРТАТИВНОЕ» ОТДЕЛЕНИЕ И УЖЕ РАБОТАЕТ НАД ПЕРВЫМ ПРОЕКТОМ ДЛЯ NINTENDO DS.



Ветераны ролевого движения из компании BioWare объявили о формировании нового подразделения, которое займется созданием игр для портативных консолей. Информации, что именно разрабатывается в недрах студии, пока нет. Впрочем, если учесть, что последняя неролевая игра от BioWare увидела свет в 2000 году, у нас есть все шансы получить новую RPG. Одно о секрете проекте известно точно — он создается для консоли Nintendo DS.

MTV КУПИЛА HARMONIX

СОЗДАТЕЛИ GUITAR HERO ОТНЫНЕ РАБОТАЮТ НА MTV NETWORKS.

MTV Networks объявила о приобретении студии Harmonix, разработавшей музыкальный шедевр Guitar Hero. В MTV полагают, что это недешевое приобретение (а обошлось оно компании в 175 миллионов долларов) поможет им расширить сотрудничество с музыкантами и издательскими лейблами, а также улучшить связи с геймерами при помощи новых музыкальных проектов, основанных как на классических альбомах, так и на песнях, которые появятся в будущем.



СТОИМОСТЬ РАЗРАБОТКИ ИГР ДЛЯ XBLA

ПРЕЗИДЕНТ GARAGEGAMES ОТМЕЧАЕТ, ЧТО СОЗДАНИЕ ИГР ДЛЯ XBOX LIVE ARCADE — УДОВОЛЬСТВИЕ НЕ ИЗ ДЕШЕВЫХ.

Президент GarageGames Джек Таннелл поделился с публикой своими горестями и рассказал, во сколько обходится создание игры для сервиса Xbox Live Arcade. Оказывается, расценки для разработчиков оригинальных проектов не так малы, как можно предположить: для игры, которая будет создана за 6-12 месяцев, понадобится финансирование в размере от ста до трехсот тысяч долларов. Разумеется, крупные компании подобную сумму запросто отыщут в своих огромных деньгохранилищах, а вот для маленьких и независимых студий это серьезная проблема.



Компания «Акелла» сообщает о расширении сети территориальных подразделений: в Екатеринбурге начинает работу филиал «Акелла Екатеринбург».

Компания Infogrames, владелец издательства Atari, не в силах справиться с затяжным финансовым кризисом: ее акции сняты с биржевых торгов. Такая же судьба может постигнуть и саму Atari, которая изо всех сил пытается это предотвратить.

GAME ON

В ЛОНДОНЕ РАССКАЖУТ И ПОКАЖУТ ИСТОРИЮ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.



С 21 октября по 25 февраля посетители Лондонского научного музея смогут ознакомиться с историей игровой индустрии. На выставке под названием Game On будет продемонстрировано более сотни знаковых проектов, в том числе Space Invaders, Asteroids и Ms. Pacman. Также посетители увидят «живую» компьютер PDP-1, на котором в 1962 году запускалась Spacewar!, и выпущенную в 1971 году первую аркадную игру Computer Space. Кроме того, музей представит внимание публики и рисунки создателя Марио, Сигэру Миямото. В общем, если будете зимой в Лондоне, не забудьте заглянуть.

MAJESCO В ВОСТОРГЕ ОТ WII

КОМПАНИЯ НАМЕРЕНА ПОДДЕРЖАТЬ КОНСОЛЬ NINTENDO И УЖЕ ПЛАНИРУЕТ ВЫПУСТИТЬ ДЛЯ НЕЕ ПАРУ ИГР.

Компания Majesco, о которой в последнее время говорили много плохого (заговор в руководстве, махинации, выпуск откровенной дряни), намерена поддержать консоль компании Nintendo Wii. Видимо, детище «Большой N» вписывается в новую стратегию издательства: «выпуск продуктов для массового рынка». Само собой, в Majesco строят планы на будущее, но пока поддержка Wii ограничивается двумя

проектами: анонсированным еще на выставке E3 Bust-A-Move Revolution и некой неназванной игрой. Последняя, если верить слухам, это Wii-версия кулинарного DS-шедевра Cooking Mama, которая также была анонсирована полгода назад в Лос-Анджелесе. Что касается Bust-A-Move Revolution, она выйдет на территории Северной Америки в начале следующего года.



Акелла



DUCATI

World championship



RenderWare

© 2006 Artematica. All Rights Reserved. (рэйдервей). Ducati Corse S.r.l. official licensed product. Ducati Motor Holding S.p.A. Official licensed product. Ducati logo is a trademark of Ducati Motor Holding S.p.A. Ducati Corse logo is a trademark of Ducati Corse S.r.l. Published and distributed by ООО "Акелла". Under license from Artematica. Artematica is a trademark of Artematica S.r.l. © 2006 Artematica. All Rights Reserved. RenderWare is a registered trademark of Cenox Inc.. Portions of this software are Copyright 1998-2002 Cenox Software Ltd. and its Licensees. © 2006 ООО "Акелла". Все авторские и иные права на данный продукт принадлежат правообладателю. Реклама. CHF и стран Балтии. Несмотря на то что это программное обеспечение предназначено для профессионального использования, оно может быть использовано любым лицом. Тех. поддержка: (495) 263-48-12. E-mail: support@akella.com. Игры с дистрибутором www.colormax.ru. Новосибирск, (383)221-74-44, akella@colormax.ru. Санкт-Петербург, (912)352-49-49, akella@ngbox.ru. Ростов-на-Дону, (863)295-79-42, akella@ngbox.ru. Калининград, (402)221-74-44, akella@kella.com. Печатается на химии - "Мультиграв". - www.multigrav.com.ua. Филиал ООО "ТехноНИКОЛЬ" в Санкт-Петербурге (бывший НикоМедиа) подразумевает компанию "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.27, телефон: (812) 252-49-63.

ЖАНР ГОНКИ



М.Сигар

ВИДЕОЛЕНД



РЕКЛАМА

КОРТОКИЕ НОВОСТИ

GFI И ММО

КОМПАНИЯ GFI ЗАПУСТИТ В РОССИИ СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ NAVY FIELD.

Компания GFI провозгласила курс на покорение сетевых просторов и немедленно взялась за воплощение задуманного в жизнь, объявив о заключении договора с компанией SD EnterNET. Благодаря соглашению, на территории России появится многопользовательская онлайновая стратегия Navy Field, посвященная морским сражениям времен Второй мировой войны. До запуска русскоязычных серверов игры осталось совсем немного, говорят представители GFI, но точную дату пока не сообщают.



БОЕВОЕ КРЕЩЕНИЕ НОВЫХ «НЕБОЖИТЕЛЕЙ»

«НЕБОЖИТЕЛИ» ПРОВОДЯТ ТУРНИРЫ ПО ВСЕЙ СТРАНЕ!

В связи с выходом add-on'a (второго сета) настольной стратегической игры в стиле фэнтези «Небожители» в тематических клубах России и стран СНГ пройдут релизы и рейтинговые турниры.

Первыми попробуют второй сет игроки Новосибирска. Турнир назначен на 30 сентября в клубе «Мана». В октябре-ноябре турниры пройдут в клубах Москвы («Легион», «Портал»), Санкт-Петербурга (клуб «Феникс»), Тюмени («Лабиринт миров»), Екатеринбурга («Mox Malachite») и других городов. Подробнее о «Небожителях», турнирах и местах их проведения сообщается на официальном сайте игры: <http://www.godlike.ru>.

РОЛЕВОЙ ГРОТЕСК

«АКЕЛЛА» ИЗДАСТ В РОССИИ ПАРОДИЙНУЮ RPG GROTESQUE: HEROES HUNTED.

Компания «Акелла» получила права у компании Silent Dreams на издание в нашей стране ролевой игры Grotosque: Heroes Hunted. От традиционных представительниц жанра она отличается тем, что главным действующим лицом станет не средневековый воин-маг-лучник, а наш с вами современник, перенесенный в эпоху рыцарства и колдовства. Будучи RPG-пародией, Heroes Hunted собьет спесь с современных ролевых игр, беззлобно высмеивая их на каждом шагу.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Фирма «1С» сообщает о выпуске локализованной версии шутера Quake 4. С конца сентября диск из серии «1С:КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК» доступен в российских магазинах.

«Акелла» издаст в России и странах СНГ шутер The Mark компании T7 GAMES. В этой игре геймерам предстоит спасти от разрушения прекрасный город Лондон, предотвратив взрыв ядерной бомбы, заложенной подлыми террористами.



ПРАВДИВЫЙ БАРОН

«АКЕЛЛА» И TRICKSTER GAMES ГОТОВЯТ К ВЫПУСКУ КВЕСТ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА».



Компания «Акелла» и студия Trickster Games объявляют о разработке сказочного квеста под названием «Приключения барона Мюнхгаузена». Как следует из названия, в основу игры легли рассказы знаменитого правдоруба и укротителя

пушечных ядер барона Мюнхгаузена. Вместе с ним игроков ждут стрельба по облакам из всамделишной пушки, увеселительная поездка по обратной стороне Луны и прочие не менее занятные приключения. Выход игры запланирован на октябрь.

Х360 В РОССИИ – УЖЕ СКОРО?

ЧТО РАССКАЖУТ ПРЕДСТАВИТЕЛИ «МАЙКРОСОФТ РУС» НА «ИГРОМИРЕ 2006»?

«Майкрософт Рус» уже давно объявила, что корпорация Microsoft начнет продвигать свою игровую продукцию на отечественном рынке, но с тех пор мы так и не услышали ничего нового о запуске в нашей стране Xbox 360. Впрочем, время громких новостей не за горами: Microsoft Corp. будет широко представлена на выставке «ИгроМир 2006», которая пройдет в период с 4 по 5 ноября в Москве. Вероятно, именно там представители компании представят информацию о старте консоли нового поколения от Microsoft в России.



Акелла

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР

DARK STAR ONE

ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ
ВСЕОБЩЕЙ
МЕЖГАЛАКТИЧЕСКОЙ
ВОЙНЫ ПРОШЛИ
СТОЛЕТИЯ. МЕЖДУ
РАСАМИ, НАСЕПЛЯЮЩИМИ
ВСЕЛЕННУЮ ЧАСТЬ,
УСТАНОВИЛСЯ
ШАТКИЙ МИР.

ЧТОБЫ СПАСТИТЬ ЗА
СОВОДЧИНЕМ ПЕРВАРИЯ
И КОНТРОЛИРОВАТЬ
РАСТУЩЕЕ МОЩЬЕСТВО
КАЖДОЙ ИНТЕРЬЯ
БЫЛ СОЗДАН ВЕЛИКИЙ СОВЕТ.

ОДНАКО В ПОСЛЕДНИЕ ВРЕМЯ
ЧИАСТИЛСЯ НАПАДАНИЯ
НА ГРАЖДАНСКИЕ КОРАБЛИ,
И ВИНОВНОЙ В ЭТОМ ОКАЗАЛАСЬ РАСА,
ПРЕДСТАВИТЕЛЕМ КОТОРОЙ ОБИТАЮТ
НА САМОМ КРАЮ ИССЛЕДОВАННОЙ
ЧАСТИ ВСЕЛЕННОЙ.



© 2006 "Акелла"
СОУРСИГ © ASCARDON ENTERTAINMENT LTD 2006. © ASCARDON ENTERTAINMENT LTD 2006
Все права защищены. Несанкционированное копирование преследуется
Тел. поддержки: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.colosmat.ru
Офисы продаж: Москва, (495) 363-4614, лизинг@colosmat.ru
акелла@акелла.рф. Представитель на Украине - "Рульигейм" - www.ruligame.com.ua.
Издано ООО "Логин Имингкор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Нарышкина Гавровка, д.37, инфоФакс: (812) 252-49-65.



и Сокоз

ВИДЕОЛЕНД

Розничные продажи в магазинах фирм "Сокоз", "и Видео" и "ВидеоЛенд"



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

FF XII
В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ

SQUARE ENIX НЕ ПОРАДУЕТ ЕВРОПЕЙЦЕВ ДВЕНАДЦАТОЙ «ПОСЛЕДНИЙ ФАНТАЗИЕЙ» ПОД НОВЫЙ ГОД. Можно сколько угодно клясть трудности перевода и злую судьбу, но Final Fantasy XII все равно не доберется до Европы в нынешнем году. Президент Square Enix Europe Джон Ямamoto, словно издеваясь над нами, красочно расписал все достоинства двенадцатой «Финалки», а затем сообщил, что ее дебют на PAL-территориях состоится в начале 2007 года. Между тем в Японии владельцы PlayStation 2 обследовали мир под названием Ивалис еще в марте, а в конце октября этой части удостоятся и американцы. Нам же остается терпеть и ждать, скав кулаки да изредка поскрипывая зубами.



WHITE KNIGHT'S TALE

LEVEL 5 ОФИЦИАЛЬНО ПРЕДСТАВИЛА СВОЮ ПЕРВУЮ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 3

Студия Level 5, знакомая любителям консольных RPG по сериалу Dark Cloud, не оставила Playstation 3 без внимания. Первый проект разработчиков для новой консоли носит название Shiro Kishi Monogatari (White Knight's Tale) и так же относится к жанру ролевых игр. Нам предстоит истреблять монстров, попутно наслаждаясь очередным пересказом заезженной сюжетной канвы. В истории White Knight's Tale найдется место зловещей армии тьмы, разрушенному королевству, убиенному королю, его доченьке-принцессе, еле успевшей удрать от врагов, и юному главному герою, который явно не так прост, как кажется, раз сумел заполучить таинственный артефакт с кодовым именем White Knight.

В общем, никаких изысков. Хотя наверняка в будущем нас ждут сюрпризы.

FINAL FANTASY XII:
REVENANT WINGS

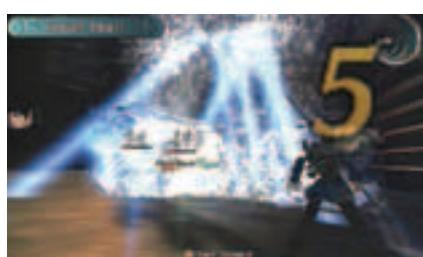
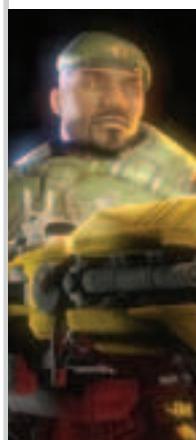
SQUARE ENIX ПРОДОЛЖАЕТ ТЯНУТЬ ДЕНЬГИ ИЗ МАРКИ FINAL FANTASY

Неугомонная Square Enix намерена выпустить для Nintendo DS игру Final Fantasy XII: Revenant Wings, главными героями которой станут персонажи оригинальной FF XII, Ваан и Пенело. При этом разработчики отмечают, что сиквелом или предысторией Revenant Wings называть никак не следует – для нее уже припасен самостоятельный, не связанный с двенадцатой «Фантазией» сюжет.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Sega подтвердила, что издаст для PlayStation 2 сборник, в который войдут игры сериала Phantasy Star с первой по четвертую. Он пополнит коллекцию заслуженных хитов Sega Ages 2500 уже ближайшей зимой.

Компания Gust анонсировала свой первый проект для Nintendo DS – игру под названием Atelier Lise: Ordre no Renkinjutsushi. Дебют сериала Atelier на двухэкранной консоли состоится зимой.



ENCHANTED ARMS

FROM SOFTWARE ПОДТВЕРИЛА СЛУХИ О ВЫПУСКЕ ВЕРСИИ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 3

То, о чём мы в прошлом номере говорили, употребляя слова «никаких данных пока нет» и «возможно», более в них не нуждается – компания From Software через официальный сайт игры Enchanted Arms объявила о её грядущем выходе для PlayStation 3. На японских островах когда-то доступная лишь на Xbox 360 RPG появится еще до того, как Сатана-Клаус запрягает своих демонических оленей и полетит по миру раздавать послушным детишкам подарки. А вот про Европу подобного мы сказать не можем, потому что представители From Software раскрывать все карты не спешат. Исходную версию Enchanted Arms в Старом Свете издавала Ubisoft – будем надеяться, что к марта, когда новая консоль Sony доберется до наших берегов (эх, не слазить бы!), французы выбьют из японцев и право на издание версии для PS3.

KINGDOM HEARTS II

ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ НЕ ХУЖЕ АМЕРИКАНСКОЙ, ГОВОРЯТ В SQUARE ENIX

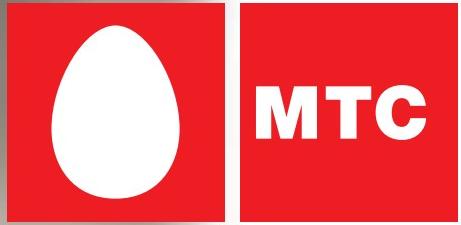
Когда вы будете держать в руках этот номер «Страны Игр», Kingdom Hearts II уже появится в продаже на территории Европы. И если верить представителям Square Enix, это будет не какая-нибудь кривая-косая подделка, а полноценная PAL-версия.

Специально для нас и 50-герцовых телевизоров сотрудники компании не спали ночами, не ели

и не общались с семьями, – одним словом, сделали все, чтобы не пожертвовать скоростью игры в европейском варианте. Очень мило с их стороны, не находите? А пока мы ликуем, японские геймеры вовсю готовятся к приему Kingdom Hearts II: Final Mix +. Взяв за основу американскую Kingdom Hearts II (англоязычная озвучка с японскими субтитрами) разработ-

чики нашпиговали ее всевозможными дополнениями, вроде новых сцен, боев и секретов. Издаваться Final Mix + будет на двух DVD, причем второй диск отдан на откуп... PS2-римейку Kingdom Hearts: Chain of Memories, в оригинал выпущенной для GBA. Заменой двухмерной графики на трехмерную Square Enix не ограничилась: поклонников KH ожидают немало сюрпризов.





НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



О ком
ты думаешь
сейчас?

www.mts.ru



Mortal Kombat: Armageddon

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 2007 ГОД



62 персонажа из всех частей сериала, 58 из которых доступно сразу же; возможность сконструировать свои собственные фаталити; куча всевозможных бонусов; режим Конquest, во многом схожий с MK: Shaolin Monks; режим Motor Kombat, совмещающий кровавость громкого файтинга с механикой другого сериала с аббревиатурой MK – Mario Kart. Станет ли финальная «Смертельная битва» на приставках нынешнего поколения лучшей в серии или же чрезмерное внимание к дополнительным режимам погубит MK как файтинг? Скоро увидим.



Fuzion Frenzy 2

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

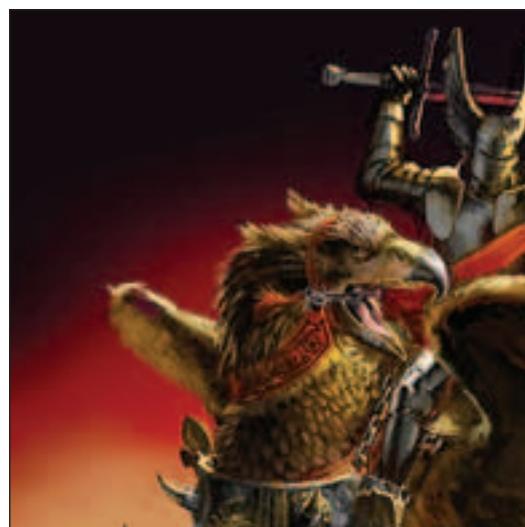


Dungeon Siege: Throne of Agony

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие две недели. Если в игре «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

16.10	Missing 2: Evidence	DreamCatcher	США
17.10	Age of Empires III: The Warchiefs	Microsoft	США
17.10	Sam & Max Episode 1: Culture Shock	Telltale Games	США
17.10	Space Empires V	Strategy First	США
17.10	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy	США
17.10	Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Microsoft	США
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
✓ 20.10	Battlefield 2142	Electronic Arts	Европа
✓ 20.10	Caesar IV	2K Games	Европа
✓ 20.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓ 20.10	Neverwinter Nights 2	Atari	Европа
✓ 20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
✓ 23.10	The Sacred Rings	Adventure Company	США
24.10	F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	США
24.10	Fuel	DreamCatcher	США
✓ 24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
24.10	Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	Lucas Arts	США
✓ 24.10	Test Drive Unlimited	Atari	США
✓ 24.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
✓ 27.10	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	Европа
✓ 27.10	Guild Wars Nightfall	NCSoft	Европа
✓ 27.10	Microsoft Flight Simulator X	Microsoft	Европа
✓ 27.10	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Ascaron	Европа
✓ 27.10	Sid Meier's Railroads!	2K Games	Европа
✓ 27.10	Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade	THQ	Европа

PLAYSTATION 2

16.10	Family Guy	2K Games	США
17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
17.10	Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri	Tecmo	США
✓ 20.10	Destroy All Humans! 2	THQ	Европа
20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
24.10	.hack//G.U. vol.1//Rebirth	Namco Bandai	США
✓ 24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
✓ 27.10	Canis Canem Edit	Rockstar	Европа
✓ 27.10	King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Европа
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓ 27.10	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	Европа
✓ 27.10	Rule of Rose	505 Game Street	Европа
27.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
✓ 27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
✓ 31.10	Final Fantasy XII	Square Enix	США

GAMECUBE

20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
27.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
✓ 27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

XBOX

16.10	Family Guy	2K Games	США
17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
✓ 20.10	Destroy All Humans! 2	THQ	Европа



Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

24.10	Fuel	DreamCatcher	США
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

XBOX360

24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
27.10	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
01.11	Forza Motosport 2	Microsoft	США

GBA

17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
17.10	Summon Night: Swordcraft Story 2	Atlus	США
20.10	Metal Slug	Atari	Европа
20.10	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
31.10	Tomb Raider: Legend	Eidos	США

NINTENDO DS

17.10	Contact	Atlus	США
17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
20.10	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 24.10	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	США
<input checked="" type="checkbox"/> 24.10	Tony Hawk's Downhill Jam	THQ	США
<input checked="" type="checkbox"/> 24.10	Touch Detective	Atlus	США
27.10	Freedom Wings	Natsume	Европа
27.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 30.10	Children of Mana	Square Enix	США
31.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
31.10	Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.11	Spider-Man: Origins	Activision	США

PSP

17.10	The Fast and the Furious	Namco Bandai	Европа
17.10	Warhammer Warcry: Battle for Atluma	Namco Bandai	США
17.10	WTF	D3	США
20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 23.10	Dungeon Siege: Throne of Agony	Take 2	США
23.10	Family Guy	2k Games	США
23.10	Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	Европа
24.10	BattleZone	Atari	США
24.10	Dynasty Warriors Vol.2	Koei	США
27.10	50 Cent: Bulletproof G Unit Edition	Vivendi	Европа
27.10	Blade Dancer: Lineage of Light	Atari	Европа
27.10	Every Extend Extra	Buena Vista	Европа
27.10	Metal Slug Anthology	Atari	Европа
27.10	MotoGP	Namco Bandai	Европа
<input checked="" type="checkbox"/> 31.10	Killzone: Liberation	SCEA	США
<input checked="" type="checkbox"/> 31.10	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	США
02.11	Lumines II	Buena Vista	США



Biker Mice from Mars

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 2007 ГОД



Продолжение истории Мого, Дросселя и Винни появляется на британских телезрнанах через 13 лет после того, как мир впервые увидел «Мышей-рекоров с Марса». На волне популярности мультсериала собирается выйти и игра, созданная не кем-нибудь, а отечественной студией Create Factory, уже имевшей опыт разработки консольных проектов: ей принадлежат Smash Cars и две части American Chopper. На сей раз, однако, разработка идет не только для «больших» консолей, но и для портативной Nintendo DS. Удастся ли «нашим» сделать толковую игру для двухэкранного хенгхелга? Делайте ставки!



Lumines II

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД



Elite Beat Agents

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

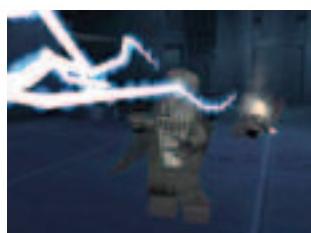
Осень в разгаре, и снова в хит-парадах много новинок. Великобритания радушно встречает «мясной» экшн от Capcom, но продолжение комичной игры по мотивам «Звездных войн» все же снискало еще больший успех. Да настолько, что на волне популярности сиквела начала хорошо продаваться и первая часть Lego Star Wars! Разрекламированная «гоночная игра следующего поколения» Test Drive Unlimited начала тоже довольно неплохо, но все же уступила «тачкам» – проекту, обязанныму своей популярностью, по большей части, успеху мультфильма от Disney и Pixar.

В Японии DS больше не является монополистом чарта: первые две строчки заняты играми для PS2. Minna no Tennis (Everybody's Tennis) и новая игра о самурае Кеншине на верхушке хит-парада, God Hand – в середине, и вторая часть Ridge Racer для PSP неподалеку – четыре новинки для платформ от Sony заставили DS-проекты потесниться. Тем временем в полку Brain Training прибыло – Noumenrei: Nou Stress Kei Atama Scan от Sega обещает не только развивать мозг игроков, но и избавлять их от стресса.

У нас же из консольных новинок успехом могут похвастаться две, и обе для PSP: фрайтинг Def Jam и гангстерский боевик Gangs of London. Бокс-чарт снова падает под натиском The Sims 2. На сей раз вершину взял новый каталог – Glamour Life Stuff. Titan Quest, наконец-то выпущенный у нас «букой» 15 сентября, также разошелся весьма успешно – как в боксовой версии, так и в jewel-формате.



Европейский хит-парад



<input type="checkbox"/> 1	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	Lucas Arts
<input type="checkbox"/> 2	Dead Rising	Capcom
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Saints Row	THQ
<input checked="" type="checkbox"/> 4	Cars	THQ
<input type="checkbox"/> 5	Test Drive Unlimited	Atari
<input type="checkbox"/> 6	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
<input type="checkbox"/> 7	New Super Mario Bros	Nintendo
<input checked="" type="checkbox"/> 8	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2
<input type="checkbox"/> 9	Lego Star Wars	Lucas Arts
<input checked="" type="checkbox"/> 10	The Sims 2	Electronic Arts

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

PS2 (GamePark)



<input checked="" type="checkbox"/> 1	Gran Turismo 4	
<input type="checkbox"/> 2	Tekken 5	
<input type="checkbox"/> 3	God of War	
<input type="checkbox"/> 4	Killzone	
<input type="checkbox"/> 5	Ледниковый период 2: Глобальное потепление	
<input type="checkbox"/> 6	Pro Evolution Soccer 5	
<input type="checkbox"/> 7	TimeSplitters: Future Perfect	
<input type="checkbox"/> 8	Black	
<input type="checkbox"/> 9	Resident Evil 4	
<input checked="" type="checkbox"/> 10	Soul Calibur III	

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Хит-парад Японии



<input type="checkbox"/> 1	Minna no Tennis	SCEJ	PS2
<input type="checkbox"/> 2	Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne	Banpresto	PS2
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Final Fantasy III	Square Enix	DS
<input checked="" type="checkbox"/> 4	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
<input type="checkbox"/> 5	God Hand	Capcom	PS2
<input checked="" type="checkbox"/> 6	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
<input type="checkbox"/> 7	Ridge Racer 2	Namco	PSP
<input type="checkbox"/> 8	Nounenrei: Nou Stress Kei Atama Scan	Sega	DS
<input checked="" type="checkbox"/> 9	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
<input checked="" type="checkbox"/> 10	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

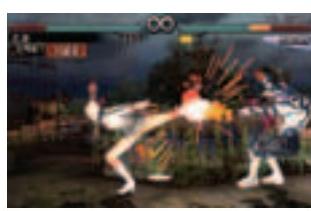
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а такжезнакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamerpost.ru>).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

PSP (GamePark)



<input type="checkbox"/> 1	Tekken: Dark Resurrection	
<input checked="" type="checkbox"/> 2	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца	
<input checked="" type="checkbox"/> 3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	
<input type="checkbox"/> 4	Daxter	
<input type="checkbox"/> 5	Burnout Legends	
<input type="checkbox"/> 6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	
<input checked="" type="checkbox"/> 7	Pursuit Force	
<input type="checkbox"/> 8	Loco Roco (русская версия)	
<input type="checkbox"/> 9	Def Jam Fight for NY: The Takeover	
<input checked="" type="checkbox"/> 10	Полиция Майами. Отдел нравов	

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

ЖАНР КВЕСТ

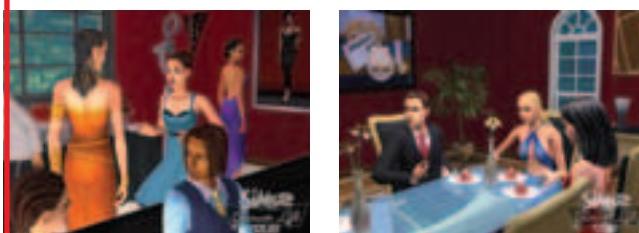
ВЗЛОМЩИК

SAFECRACKER: THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE

1 Tekken 5

- 1 TURCK S
 - 2 God of War
 - 3 Killzone
 - 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
 - 5 The Godfather
 - 6 Spartan: Total Warrior
 - 7 Need for Speed: Most Wanted
 - 8 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
 - 9 Final Fantasy X
 - 10 Gran Turismo 4

PC (Box)



- 1 The Sims 2: Каталог - Гламурная жизнь
 - 2 EverQuest 2
 - 3 Titan Quest
 - 4 The Sims 2 (русская версия)
 - 5 World of Warcraft
 - 6 SpellForce 2: Shadow Wars
 - 7 Battlefield 2 Deluxe Edition
 - 8 The Sims 2: Бизнес
 - 9 The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи
 - 10 The Sims 2: Ночная жизнь

PC (Jewel)



- 1 Titan Quest
 - 2 В тылу врага 2 (DVD)
 - 3 El Matador
 - 4 Alien Shooter 2
 - 5 В тылу врага 2 (CD)
 - 6 The Elder Scrolls IV: Oblivion
 - 7 Call of Cthulhu: Dark Corner of the Earth
 - 8 Тачки
 - 9 Rise of Nations: Rise of Legends
 - 10 Age of Empires 3

PSP

- 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
 - 2 Def Jam Fight for NY: The Takeover
 - 3 Полиция Майами. Отдел нравов
 - 4 Burnout Legends
 - 5 Pursuit Force
 - 6 Gangs of London
 - 7 MediEvil: Resurrection
 - 8 Need for Speed Underground Rivals
 - 9 Loco Roco (русская версия)
 - 10 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0

КОММЕНТАРИИ

Хит-парацы преоцествлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Disk | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ТУТ НА ДНЯХ НАШ НОВЫЙ СОТРУДНИК, ЗАНИМАЮЩИЙСЯ АДАПТАЦИЕЙ АРХИВА ДИСКОВ СТРАНЫ ИГР ДЛЯ ОБНОВЛЕННОГО САЙТА GAMELAND.RU, ДОВЕРИТЕЛЬНО СООБЩИЛ: «КЛАССНЫЕ У НАС ДИСКИ! СТОЛЬКО ВСЕГО ИНТЕРЕСНОГО. ПРЯМ, НЕ ХОЧУ АРХИВ ВОЗВРАЩАТЬ». К СОЖАЛЕНИЮ, АРХИВ ВЕРНУТЬ ПРИДЕТСЯ, Но Я УВЕРЕН, что НАШ НОВЫЙ ДИСК ЕМУ ТОЖЕ ПОНРАВИТСЯ. СУДИТЕ САМИ, СЕГОДНЯ У НАС НА ДИСКЕ: ПРЕВЬЮ DEVIL MAY CRY 4 – ИГРА, ИЗ-ЗА КОТОРОЙ НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА НЕЩАДНО ЭКОНОМИТ НА ЗАВТРАКАХ, СБЕРЕГАЯ ДЕНЬГИ ДЛЯ PS3; ОБЗОР НОВОЙ ГЛАВЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛЕГЕНДАРНОГО ВОДОПРОВОДЧИКА NEW SUPER MARIO BROS. НА DS; ТРЕЙЛЕР GENJI: DAYS OF THE BLADE (ВЫ СМОЖЕТЕ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ НОВУЮ ГЕРОИНЮ С ЗАМАШКАМИ ЗЕНЫ, КОРОЛЕВЫ ВОИНОВ); ПРЕВЬЮ PROJECT SYPHEED – ПОТРЯСАЮЩЕ КРАСИВОГО КОСМИЧЕСКОГО ШУТЕРА ДЛЯ XBOX 360; РАСШИРЕННЫЙ ВЫПУСК ВИДЕОФАКТОВ И ПРОЧАЯ И ПРОЧАЯ. Хороший архив получится... //

//д.никишин



НА ВИДЕОЧАСТИ



ЦЕЛЫХ

20

ВИДЕОФАКТОВ

РОВНО

5

ВИДЕОПРЕВЬЮ

РОВНО

6

ВИДЕООБЗОРОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ВИДЕОПРЕВЬЮ
PROJECT SYPHEED

ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

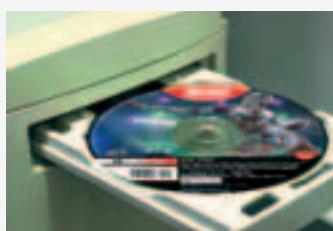
И ядерного взрыва не хватило, чтобы отправить Нейкса Снейка к праотцам. Даже не дали как слегут отлежаться в госпитале, ведь его неудача повлекла за собой целую вереницу весьма неприятных политических интриг. Снейк возвращается в Россию, но в густых лесах нашей родины самый опасный враг уже отнюдь не отряд «Кобры» и даже не грозный Шагоход...



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеобзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры.
Включить их можно через меню пропривателя (опция «выбор языка») или консоли.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- ▣ Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ▣ Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ▣ Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- ▣ Специал – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- ▣ Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

ВИДЕОСПЕЦ!

FORZA MOTORSPORT 2

интервью
с разработчиками

Руководитель проекта Дэн Гринуолт и главный художник Джон Уэйл рассказывают о ключевых особенностях игры. Вы узнаете, какие концепции Forza 2 легли в основу трейлера, показанного на E3.



Полный список

SPECIAL

- ▣ Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- ▣ Интервью с разработчиками Forza Motorsport 2 Xbox 360

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▣ Дневной дозор
- ▣ Broken Sword: The Angel of Death
- ▣ Joint Task Force
- ▣ Полиция Майами. Отдел нравов
- ▣ New Super Mario Bros. DS
- ▣ Forbidden Sirens 2 PS2

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▣ Войны древности: Спарта
- ▣ Project Sylpheed Xbox 360
- ▣ Metroid Prime 3: Corruption WII
- ▣ TENCHU SENRAN Xbox 360
- ▣ Devil May Cry 4 PS3

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▣ FIFA 07
- ▣ God Hand PS2
- ▣ Genji: Days of the Blade PS3
- ▣ Halo Wars Xbox 360

БАНЗАЙ:

- ▣ Trinity Blood (опенинг)
- ▣ Utada Hikaru – Wait & See (клип)
- ▣ Ghost in the Shell: Innocence (российский трейлер)
- ▣ Futakoi Alternative – Life's Futakoi (клип)

ВИДЕОФАКТЫ:

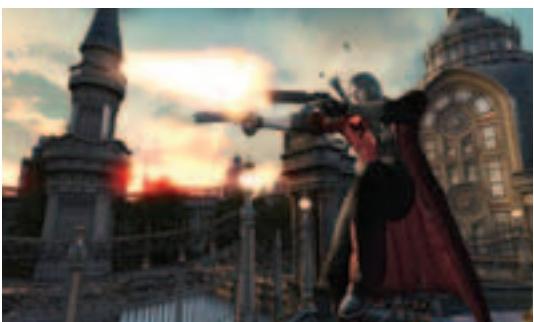
- ▣ LEGEND: Hand of God
- ▣ Super Mario Galaxy WII
- ▣ Legend of Zelda: Twilight Princess
- ▣ Super Monkey Ball: Banana Blitz
- ▣ Excite Trucks
- ▣ Fuzion Frenzy 2 Xbox 360
- ▣ Monster Kingdom PS3
- ▣ Formula One 06 PS3
- ▣ Lair PS3
- ▣ Gran Turismo HD PS3
- ▣ Sonic the Hedgehog PS3 Xbox 360
- ▣ Ninja Gaiden: Sigma
- ▣ Shirokishi Monogatari (White Knight Story) PS3
- ▣ Heavenly Sword PS3
- ▣ Kingdom Under Fire: Circle of Doom Xbox 360
- ▣ Eragon Xbox 360
- ▣ Virtua Tennis 3 AR
- ▣ Naruto: Gekitou Ninja Taisen EX WII
- ▣ Vampire's Rain Xbox 360
- ▣ Paperman

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

DEVIL MAY CRY 4 PS3

Первая часть приключений сына Спарды стала откровением. На второй разработчики отыгались. Третья – вернула серию былую популярность. И стала последней – для PlayStation 2. Но у нас появилась возможность заглянуть в будущее. И это будущее весьма заманчиво. Данте ничуть не утратил харизмы, но на сцене появился новый герой. Ролики красивы, а геймплей, по свидетельствам вернувшейся из Токио Натальи Одинцовой, все так же динамичен. Видеопревью – для вас!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

FIFA 07 PC

трейлер/геймплей

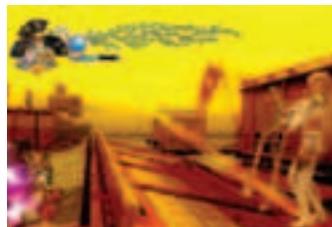
Целых два трейлера новейшего футбольного симулятора от EA Sports. Основной фишкой FIFA 07 стал уникальный онлайновый режим, которому и посвящен один из роликов.



GENJI: DAYS OF THE BLADE PS3

геймплей/трейлер

Красивейший трейлер смонтирован из фрагментов заставок и геймплея. Ну а поскольку разговоров в нем хватает, мы не поленились сделать второй звуковой дорожкой русский голосовой перевод!



HALO WARS XBOX 360

трейлер

Мы не успеваем по крупицам собирать информацию о Halo 3, а для Xbox 360 уже анонсирована стратегия в реальном времени! Дело было загодя со событий первой Halo...



ВИДЕОПРЕВЬЮ

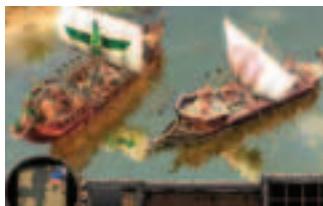
METROID PRIME 3: CORRUPTION Wii

Самус Аран снова с нами! Трепещите, Метроиды, с контроллером Wii мы уж точно не промахнемся!



ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА PC

Благодаря «Руссобит-М» у нас появилась уникальная возможность оценить грядущую игру. Впечатлениями делимся в нашем видеопревью.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ В ИГРЫ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, МЫ ЕЩЕ И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ ЭКСПЕРТОВ. ИНОГДА МЫ ДЕЛАЕМ МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ НА ОСНОВЕ СВЕЖИХ ИГР.

FORBIDDEN SIREN 2 PS2

Страшные-прстрашные события на странном-прстранным японском острове. Часть вторая.



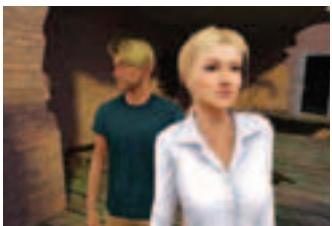
ДНЕВНОЙ ДОЗОР PC

И были силы света. И были силы тьмы. И следила за соблюдением Договора наша редакция.



BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH PC

Настоящий путеводитель по миру салам. С Джорджем Стоббардом в качестве гида.



БАНЗАЙ

UTADA HIKARU – WAIT & SEE клип

Мы так любим Утаду Хикару, что в свежем клипе Wait & See сразу три одинаковые, но от того не менее очаровательные японские поп-звезды.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

GRAN TURISMO HD PS3



SUPER MARIO GALAXY WII



VIRTUA TENNIS 3 ARC



GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE

РОССИЙСКИЙ ТРЕЙЛЕР

А киборгов мы любим все равно больше, поэтому тут их аж восемь миллионов.



- LEGEND: Hand of God PC • Super Mario Galaxy Wii • Legend of Zelda: Twilight Princess Wii • Super Monkey Ball: Banana Blitz Wii • Excite Trucks Wii
- Fuzion Frenzy 2 Xbox360 • Monster Kingdom PS3 • Formula One 06 PS3 • Lair PS3 • Gran Turismo HD PS3 • Sonic the Hedgehog PS3 Xbox360
- Ninja Gaiden: Sigma PS3 • Shirokishi Monogatari PS3 (White Knight Story) • Heavenly Sword PS3 • Kingdom Under Fire: Circle of Doom Xbox360
- Eragon Xbox360 • Virtua Tennis 3 Arc • Naruto: Gekitou Ninja Taisen EX Wii • Vampire's Rain Xbox360 • Paperman PC

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

KILL MAIM! BURN! KILL! ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER 40,000 МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО ПОРАБОЩАЕТ НАШ РАЗУМ. ВОН, ДАЖЕ СПАСЕМ ПРИОБЩИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ! ТАК ЧТО СРОЧНО ВЫКЛАДЫВАЕМ ДЕМО-ВЕРСИЮ ОЧЕРЕДНОГО ДОПОЛНЕНИЯ – DAWN OF WAR. ОДНА ТРЕНИРОВОЧНАЯ И ДВЕ БОЕВЫЕ МИССИИ – БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ПОДСТЕГНУТЬ ИНТЕРЕС ВЕТЕРАНОВ И ПРИВЛЕЧЬ НОВИЧКОЙ. А ДЛЯ ТЕХ МАНЬЯКОВ, КОМУ КОСМИЧЕСКАЯ РЕЗНЯ НЕ ПО ДУШЕ, В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN МЫ ВЫЛОЖИЛИ ОТРЫВКИ ИЗ РЕЗНИ ТЕХАССКОЙ. ТА САМАЯ, КОТОРЯЯ ТРЕТЬЯ ПО СЧЕТУ, НО ИМЕНУЕМАЯ «НАЧАЛОМ». НЕ НАДОЕЛО ПУГАТЬСЯ? НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ МОДИФИКАЦИЮ DARK CORNERS ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2004. ИЛИ ВСЕ-ТАКИ НАДОЕЛО? ТОГДА ИЩИТЕ В РАЗДЕЛЕ «ШАРОВАРОК» НАСТОЯЩИЙ СИМУЛЯТОР РЫБАКА. СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, КОМУ НИКАК НЕ ВЫБЕРЕТСЯ НА НАСТОЯЩУЮ РЫБАЛКУ.

//А.УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ

ВСЕГО

ОКОЛО

РОЛИКИ

1
ДЕМО-ВЕРСИЯ30
МИН. ВИДЕОСПЕЦА5
ФИЛЬМАМ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ

DARK CORNERS (UNREAL TOURNAMENT 2004)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

WARHAMMER: 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Демо-версия стратегии в реальном времени Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade стартует с красочного сюжетного ролика. Это уже второе официальное дополнение. Доступно две миссии и обучающий режим без соперников. Тем, кто впервые знакомится с Warhammer, настоятельно советуем начать именно с обучения. В миссиях необходимо быстро развиваться, так как враг приучен нападать буквально через две минуты после старта. Пока можно построить всего 7 знаний, и то – лишь если правильно распределить ресурсы.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▣ Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- ▣ Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▣ Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- ▣ Софт – полезные и бесполезные программы.
- ▣ Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▣ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▣ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультифильмы и прочее.

- ▣ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▣ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▣ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- ▣ Киберспорт – демо-записи, ролики и репортажи из популярных кибер-игр.
- ▣ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» в видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залапана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригнать сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

ДЕМО-ВЕРСИЯ:

Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▣ Battlefield 2
- ▣ Call of Duty 2
- ▣ Counter-Strike: Source
- ▣ Crashday
- ▣ Day of Defeat: Source
- ▣ Far Cry
- ▣ GTA: San Andreas
- ▣ F.E.A.R.
- ▣ Half-Life 2
- ▣ Quake 4
- ▣ Racer
- ▣ rFactor
- ▣ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- ▣ The Sims 2
- ▣ The Sims 2: Nightlife
- ▣ The Sims 2: University
- ▣ Unreal Tournament 2004
- ▣ Warhammer 40,000: Dawn of War
- ▣ Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- ▣ Warcraft III: The Frozen Throne

SHAREWARE:

- ▣ Тайны Атлантиды
- ▣ Boom Voyage
- ▣ Храбрый поросенок
- ▣ Маджонг Матч
- ▣ НебоБол
- ▣ NineK 1.0
- ▣ Рыбалка 2
- ▣ Сильт 1.0
- ▣ Волшебные пузыри
- ▣ TankTiks
- ▣ Trash Killer 2

СОФТ:

- ▣ Antiy GhostBusters Pro 5.15
- ▣ Outpost Firewall Pro 4.0 RC4
- ▣ Panda Antivirus 2007 2.00.01
- ▣ Panda Antivirus
- ▣ + Firewall 2007 6.00.00
- ▣ Daemon Tools 4.0.6
- ▣ Nero Mega Plugin Pack 1.0
- ▣ Nero WMA Plugin 2.0.9.37
- ▣ ACDSee 9.0.55
- ▣ Vextractor 3.40
- ▣ Avant Browser 11.0 Build 7
- ▣ Eudora 7.1.0.7 Beta
- ▣ Netscape 8.1.2
- ▣ TrafficCompressor 0.5.338 beta
- ▣ Oxygen FM Manager 2.0
- ▣ Advanced Phone Recorder 1.8.0
- ▣ Blaze Media Pro 7.0
- ▣ Create Ringtone 4.6
- ▣ QuickTime 7.1.3
- ▣ Accent Excel Password Recovery 2.50 Beta
- ▣ Reg Organizer 4.0 Beta 7

ПАТИ:

- ▣ Age of Empires III (v1.2 US, UK)
- ▣ Strike Fighters: Project 1 (c v05.15.06 до v08.30.06 Gold)
- ▣ Strike Fighters: Project 1 (c v05.15.06 до v08.30.06)
- ▣ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II (v1.05 US, UK)
- ▣ Titan Quest (v1.20)
- ▣ Wings Over Europe: Cold War Gone Hot (c v05.15.06 до v08.30.06)

СОФТ-СТАНДАРТ:

- ▣ Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- ▣ DivX Player 6.3.1
- ▣ Fraps 2.7.4
- ▣ HyperSnap-DX 6.11.01
- ▣ Media Player Classic 6.4.9.0
- ▣ Miranda IM 6.0 Alpha 11
- ▣ Mozilla Firefox 1.5.0.7
- ▣ QIP Build 7980

- ▣ Virtual CD 8.0.0.4
- ▣ Win2000 FAQ 6.0.0
- ▣ WinXP FAQ 3.0.5
- ▣ WinRAR 3.61
- ▣ X Codec Pack 2.1.0 build 402

ДРАЙВЕРЫ:

ATI Catalyst 6.9 (32-bit)

Forceware 92.91 (x32)

Forceware 92.91 (x64)

Intel Chipset Installation Utility 8.1.0.1007

SoundBlaster X-Fi Driver 2.09.001

WIDESCREEN:

- ▣ 300
- ▣ Eragon (Эрагон)
- ▣ Saw III (Пила 3)
- ▣ Shoot 'Em Up
- ▣ The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning (Техаская резня бензопилой): Начало)

ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▣ Coded Arms: Assault PSP
- ▣ Mega Man Star Force DS
- ▣ Metal Gear Solid: Portable Ops PSP
- ▣ Mobile Suit Gundam: Crossfire PSP
- ▣ Power Stone Collection PSP
- ▣ Ridge Racer 7 PSP
- ▣ Lost Planet Xbox 360
- ▣ Black Jack: Hi no Tori Hen DS
- ▣ Bladestorm: Hundred Years War PSP
- ▣ Star Trek: Tactical Assault DS

ГАЛЕРЕЯ:

- ▣ Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- ▣ Обои для рабочего стола «Банзай!»

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ: НАЧАЛО

Целых четыре отрывка приквела к римейку ужасов 70-х годов. Вы уже догадались, кто сильнее – бензопила или подростки?



ЭРАГОН

Фильм снят по мотивам фэнтези КристофераПаолини. Красочные средневековые сражения, драконы, монстры, принцессы и отважные рыцари жгут своего зрителя!



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

DAEMON TOOLS 4.0.6

Удобная программа-эмитатор CD/DVD. Создает и читает образы дисков, поддерживает множество форматов. Может работать одновременно с четырьмя виртуальными копиями.

TRAFFICCOMPRESSOR 0.5.338 БЕТА

Помогает уменьшить расход трафика посредством сжатия данных (например, сообщений ICQ и многое другого). Заодно программа может повысить скорость загрузки веб-страниц.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

THE LORD OF THE RINGS, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II (V1.05 US/UK)

Существенные изменения в игровом балансе. Отредактированы некоторые карты. Исправлены ошибки и улучшен интерфейс.

AGE OF EMPIRES III (V1.2 US, UK)

Изменения коснулись в основном многопользовательской игры. После поединка отыне начисляются очки опыта. Создан «черный список» для нежелательных игроков.

Самый полный и самый точный список всех представленных на диске материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».



ВИДЕОСПЕЦ

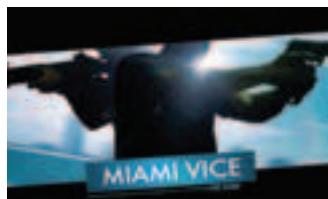


ПРЕЗЕНТАЦИЯ MICROSOFT НА ЕЗ'2006

Около 30 минут видео с русским голосовым переводом. Вы узнаете, какие игры доберутся до Xbox 360 до конца этого года, что же такого особенного в сетевой службе Microsoft Marketplace и каких игр ждать от новой операционки Windows Vista.

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREWARE/SHAREWARE

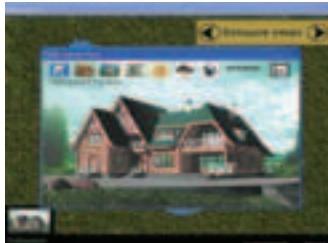
TRASH KILLER 2

В распоряжении игроков небольшой звездолет, который должен уничтожить угрожающие планете астероиды. При попадании каждый из них раскалывается на несколько частей поменьше, и с каждым уровнем их становится все больше.



РЫБАЛКА 2

Любопытный «симулятор рыболова». Вначале необходимо приобрести уочки, наживку, поплавки. Потом – выбрать одно из предложенных мест ловли и приступить непосредственно к рыбальке. После рыбу можно продать, а вырученные деньги потратить на новые поплавки да уочки или проплыть в баре.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала годовой, трех- и пятилетней давности.



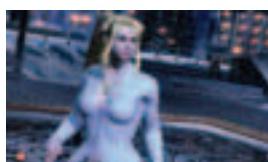
VIM – EXTENDED LOO BREAK

Представляем новый альбом chip-музыки в уже ставшей традиционной рубрике.



FIGHTING VIDEO

Записи сражений в Virtua Fighter 5 – прямиком из японских аркад.



www.gameland.ru

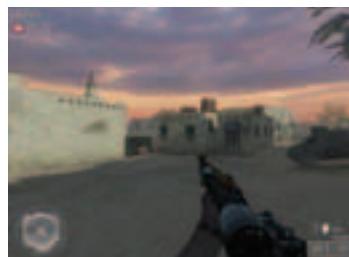


ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

CALL OF DUTY 2

Первым делом мы предлагаем любителям Call of Duty 2 ознакомиться с финальной версией работы mp_Africorps vs. Desertrats. Африканскую тему продолжает mp_Castled Insurgents. Тем, кому ближе европейские пейзажи, мы предлагаем взглянуть на mp_Atlantic Wall Final, mp_RNR Neuville Beta 2 и mp_Resistance Paris Final. Особенно интересна последняя, ее автор умудрился воссоздать целый квартал французской столицы. Ну а любителям побегать небольшой компанией рекомендуем mp_Delta Force Docks v2.



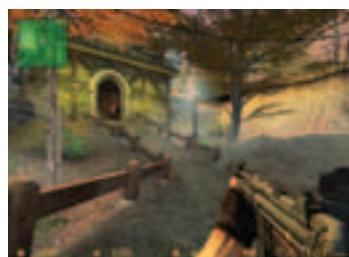
GTA: SAN ANDREAS

В нынешней подборке нашлось место и пикапу Ford F-150 из восьмидесятых, и сверхбыстроу Mercedes SLR McLaren V2, и даже концепт-карру Xeno Da Monster Truck. Но все это меркнет перед набором отечественных автомобилей, которые создаются для мага Criminal Russia. Маг пока в разработке, зато машины уже доступны, и выглядят они великолепно! Милиционские Волги ГАЗ-24, Козлики ГАЗ-69, даже такие раритеты, как фургон Москвич-434 и маршрутка на базе микроавтобуса РАФ 2203. Лепота!



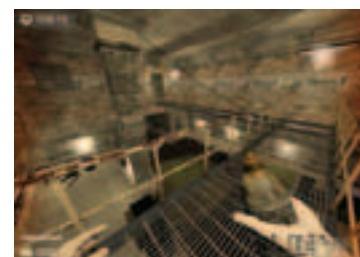
COUNTER-STRIKE: SOURCE

Открывает подборку cs_Arcos, предназначенная для тех, кто любит темноту. Не менее интересна cs_Graymill: эта карта, ко всему прочему, еще и потрясающе проработана. Тем, кто не любит долго бегать в поисках противника, советуем карту cs_Launch v1. Напоследок мы предлагаем cs_Wolfenstein, перекочевавшую прямиком из Return to Castle Wolfenstein: те же декорации, но на этот раз придется не выживать немцев, а спасать туристов.



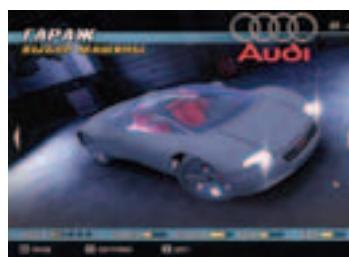
HALF-LIFE 2

Данная модификация уже встречалась у нас на диске, но было это давно, Hidden: Source заметно изменилась с тех пор. Переработаны все модели, по качеству графики маг теперь мало кому уступит! А вот концепция все та же: группе спецназовцев противостоят жертва эксперимента, ныне – невидимка. Из оружия у противника лишь нож да самодельная граната, но он и без них является настоящим живым оружием. Очень часто охота за невидимкой переворачивается с ног на голову: охотник сам становится жертвой.



CRASHDAY

Окончание летних каникул благотворно сказалось на активности поклонников Crashday, и на сей раз нам есть что предложить. Во-первых, три гоночных машины, каждая из которых будет интересна ценителям высоких скоростей. Особенно рекомендуем взглянуть на Audi – легендарную Audi Quattro и не вошедшую в серию суперкар Audi Avus. Первая прекрасно подходит для извилистых загородных трасс, вторая славится разгонной динамикой. Вдобавок к болидам получите и три новых трассы!



rFACTOR

Пока поклонники Формулы-2 играют в CPDT 2005, почитатели кольцевых гонок развлекаются новой порцией монокубковых мадов. Porsche Fabcar b0.01 воспроизводит гонки на именитых болидах – они быстрые, но требуют внимания к управлению. Даже на высоких передачах есть опасность перегазовать и отправиться в глубокий занос с полетом в стену. Другой чемпион, Skoda Octavia Cup 1.0, проходит на меньших скоростях, но борьба за кубок здесь ничуть не менее упорная. На сладкое – трасса Gateway International Raceway 1.0b.



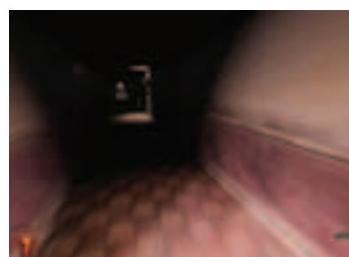
FAR CRY

Последние полгода редкий диск обходится без одиночных миссий для Far Cry, но на этот раз мы предлагаем целиком мини-кампанию! По задумке создателя Tweaker Coast, главному герою предстоит десантироваться с корабля ЦРУ прямиком на остров, буквально кишящий мутантами. В отличие от большинства других работ, мутанты в Tweaker Coast появляются практически с самого начала, мало того, у них идет настоящая война с местными наемниками! В нагрузку выкладываем и четыре «многопользовательские» карты. Приятной вам игры!



UNREAL TOURNAMENT 2004

«Ужастик» для UT уже вышли, и не раз. Внемлите: отныне все они больше не котируются! Mag Dark Corners (по мотивам одноименного фильма) эксплуатирует один из известных человеческих страхов – страх темноты. В Dark Corners темнота убивает: достаточно уйти со света, и нет спасенья от неведомого убийцы. Единственный шанс выжить – любой ценой оставаться на свету. Когда не хватает светильников, приготавляются световые шашки, фонарик или система зеркал. Dark Corners гениальна: здесь нет ни одного монстра, но ужас можно буквально ложкой черпать.



/// ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО JAVA-ИГРАМ \\\



ЧЕМПИОНАТ БИТВА

ПОКАЖИ JAVA-МАСТЕРСТВО!

С 16 октября по 30 ноября прими участие в настоящей Java-битве!

Победителей чемпионата ждут ноутбуки, смартфоны, игровые консоли!
Для участия в чемпионате отправь SMS на номер **1110***, скачай
по WAP-ссылки бесплатные** Java-игры и отправляй*** свои результаты!
Настоящая Java-битва началась!

Итоги чемпионата будут подведены 15 декабря 2006 г.

Подробности и условия акции – в офисах продаж и обслуживания, а так же на сайте www.megafonpro.ru/gamer

*Отправка SMS-сообщения на номер 1110 бесплатна.

**Стоимость WAP-трафика оплачивается согласно твоему тарифному плану.

***Стоимость отправки результата в турнирную таблицу – 30 руб. с учётом НДС.

www.megafonmoscow.ru

507-7777

ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.

На правах рекламы.

МЕГАФОН PRO

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (купите в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они довольно субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action*, *fighting*, *shooter*, *action-adventure*, *adventure*, *racing*, *special*, *role-playing*, *simulation*, *sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, *action.platform.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi*.

и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (*Final Fantasy Tactics*, *Disgaea: Hour of Darkness*) в Японии принято называть *Simulation RPG*, на Западе встречается термин *Strategy RPG*,

а мы до недавних пор писали *RPG/strategy*. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для *Shenmue*, *GTA*, *Yakuza*, *Mercenaries* и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freestyle*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (*Power Stone*, *Barbarian*, *Heave Metal Geomatrix*), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко.

Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра *Wrath Unleashed* представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Спецификация самого доступного ПК изменяется до неузнаваемости,

а конфигурация мощной системы может оставаться одинаковой несколько месяцев подряд. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи – PC, PC, PC.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

В характеристиках самого мощного игрового компьютера небольшие изменения. В продаже появилась новая память от Corsair с таймингами 4-4-4-12. Это дает некоторый прирост производительности и позволит разогнать центральный процессор компьютера.

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2,8 ГГц, ядро Windsor, AM2)	\$989
Материнская плата: ASUS M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	\$312
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (4-4-4-12, TWIN2X2048-6400C4)	\$303
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS EN7950GX2/2PHT (PCI-E, 7950 GX2, 1Gb)	\$1342
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 7200.10 SATA-II 250Gb 16Mb (WD2500KS)	\$172
БП: Thermaltake PurePower 680W (W0049RE) 24+8 pin	\$124
Охлаждение: Thermaltake Stylish HomeTheater (CL-W0040)	\$343
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-716SA SATA	\$118
Звук: Creative X-Fi Fatal1ty	\$216

Итого:

\$3919

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

12 месяцев беспрерывного драйва. В центре системы – новейший процессор Core 2 Duo. Покупать E6600 не имеет смысла (дорого, небольшой отрыв производительности) – куда логичнее разогнать этот процессор. Специально для этого мы выбрали высокочастотную память с низкими задержками. Поднять же количество fps и качество картинки поможет ускоритель на GeForce 7800 GT.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 ГГц, 2Mb, LGA775)	\$250
Материнская плата: EliteGroup PF22 Extreme (i955X)	\$115
Оперативная память: 2 x HYUNDAI/HYNIX DDR-II DIMM 512 Mb PC-4200	\$148
Видеосистема: Sapphire ATI RADEON X1800 GT02 (PCI-E, X1800 GT02, 512Mb)	\$293
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.9 SATA 120Gb 8Mb (3120814A)	\$140
БП: Thermaltake Silent Power TR2 430W (W0069RE) 24+6+4pin	\$45
Охлаждение: ZALMAN CNPS9500AT	\$57
CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW NEC ND-4571A IDE	\$45
Звук: Creative Audigy4	\$53

Итого:

\$1146

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Самый дорогой пункт – видеокарта. Игровой компьютер должен иметь быструю графическую подсистему. Иначе нельзя. Вторым пунктом идет процессор. Он обновился до младшего San Diego с 1Mb памяти.

Процессор: AMD Athlon 64 3700+ (2.2ГГц, 1Mb, ядро San Diego, Socket 939)	\$130
Материнская плата: EliteGroup KN1 Lite Extreme (nForce4 Ultra)	\$82
Оперативная память: 2 x Kingmax 512Mb DDR-400 PC-3200	\$120
Видеосистема: Sapphire X850 XT (PCI-E, 256Mb)	\$218
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital (WD800JD) 7200 8Mb SATA 80Gb (WD800JD)	\$94
CD-привод: DVD ROM & CD-ReWriter 16x/52x/32x/52x LITE-ON SOHC-5236V IDE	\$29

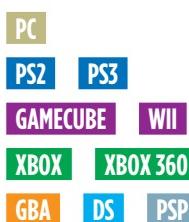
Итого:

\$637

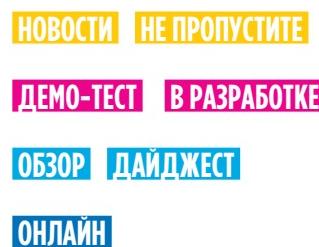
Все цены указаны
по состоянию на
2 октября 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

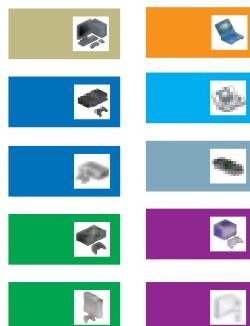


Цветовое кодирование Рубрик



Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит от типа рубрики. Например, все обзоры теперь – голубые.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.



DISCIPLES RENAISSANCE

КАЖЕТСЯ, НАС ВСЕХ ЗАЧАРОВЫВАЕТ КОНЕЦ СВЕТА...

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
TBS
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла» / Strategy First
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК:
.dat
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 3
- ДАТА ВЫХОДА:
III квартал 2007 года
- ОНЛАЙН:
<http://www.disciples3.ru/>



■ Автор:
Александр Каныгин
alex@gameland.ru

Вы знаете, как бывает? Ничто не предвещает урагана, и на тебе – штормовое предупреждение по всем каналам связи. Возможно, сказалось общее веселое сумасшествие КРИ 2006, но заговорщицкий вид человека из «Акеллы» и небрежно протянутая визитка «первый в мире показ» с загадочной чернильной вязью на обороте сделали свое дело: в каких-то параллельных вселенных невидимая рука подняла якорь – на всех парусах мы двинулись на встречу с Disciples III.

Вспышка слева

Залу «Плутон» пришлось ощутимо раздуться, чтобы вместить прессу и зевак. Кто-то разместился вдоль стен прямо на полу, кто-то стоял, взяв наизготовку блокноты и взведя курки диктофонов. Совершенно невозмутимо, оценив беглым взглядом собравшихся, люди .dat запустили коротенький игровой ролик и...

Все. Позднее кто-то из присутствовавших смог смутно припомнить чудесный, развеивающийся на ветру плащ главной героини. Остальное утонуло в бесконечных горных грядах, магической пластике персонажей, миллионах, кажется, полигонов в кадре, башнях незнакомого города и надписи Realtime Engine Demo. Простите, тогда мы лишь посмеялись над ней. Но давайте по порядку. На востоке города М., в мрачноватом полускачном здании (да-да, в таких, по всем правилам, должны рождаться тяжелооруженные гномы), по соседству с крепкой, хоть и изрядно побитой ржавчиной дверью с надписью «ООО Роза» расположился офис .dat. Именно здесь творится чудо – Disciples III, пошаговая стратегия с сильным ролевым креном. У штурвала стоят прекрасно знакомые вам персонажи: Дмитрий Демьяновский и Андрей «Апгу» Иванченко, недавние выходцы из «Акеллы» и наши проводники в мир эльфов, демо-

нов и людей. На их рабочих столах высятся джомолунгмы карандашных набросков и книг по программированию. Медиаторы (гитара, как полноценный сотрудник, также перекочевала в новый офис) Димы соседствуют с томиком Хемингуэя. Из красного угла рабочей комнаты на посетителя щурятся награды КРИ – «Лучшая игровая графика», «Приз от прессы» и серебряная «Лучшая игра КРИ 2006». На стене расположились длинноющие свитки того, что уже готово и еще осталось сделать на благо игры. С них, видимо, и начнем.

Что было видно с порога

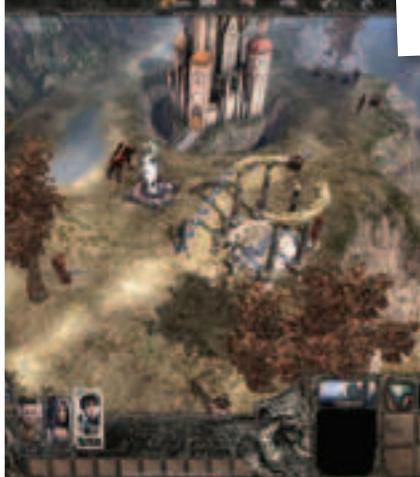
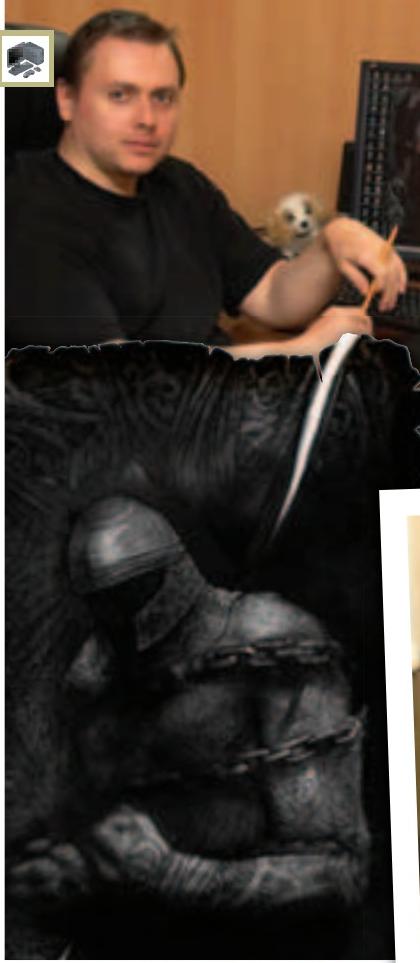
С ходу приоткроем карты: уже готова почти вся техническая основа игры. Анимированные модели трех доступных рас – империи людей, эльфов и демонов – вольно бродят по трехмерному ландшафту, деревья шелестят процедурной листвой, а руины какого-то храма исправно принимают лучи виртуального солнца. Более того,

зондер-команда «СИ» в лице вашего рецензента и одолженного диктофона была первой, кто видел (и даже слегка опробовал, совсем чуть-чуть, чтобы не случилось передозировки впечатлений) играбельный кусочек Disciples III. Сделано ОЧЕНЬ много – десятки набросков персонажей обросли полигональной плотью буквально на наших глазах. Мы рассматривали магов и воинов на бумаге во время первого посещения .dat в июне этого года и с радостью подтверждали их самостоятельные шаги в игре во время последнего визита. На повестке дня отладка, пробы на роль в сюжетных диалогах, балансировка и прочая волнующая работа. Насколько же сильно отошла в сторону от партийной линии третья часть? Как она изменилась? Мы почти физически ощущаем, как фанатские дружины хватают из корзин овощи и готовятся отстаивать честь кумира, попавшего на верстаки отечественных



III: REN A I SS E





Кулибиных. Однако представьте, инициатором нововведений в игре была и есть принимающая сторона – большая часть свежего концепта появилась в игре с подачи Ричарда Террьена (Richard Therrien), вице-президента по разработке Strategy First. Рискованный, но важный для сериала поступок – не многие, согласитесь, готовы менять то, что исправно плодоносит и обеспечивает прибыль, однако и переводить уже изрядно надоевшую систему в три измерения и продавать по цене свежего продукта – не самое лучшее развитие идей сериала. Если помните, предыдущие части Disciples нет-нет да и позволяли себе милые шалости в области игрового процесса. Как простить им время, проведенное нами в прочесывании гектаров волшеб-

ной целины в поисках последнего противника. Шутка ли, мы повелеваем горами и лесами, владеем парой непобедимых армий и тонной артефактов, а вот завалившего демона отыскать не можем! А бой? Вы ведь тоже пончапу выстраивали отряды воинов как попало, а потом переигрывали сражение, потому что олухи-мечники оказывались во второй линейке и задумчиво ковыряли в носу, пока хилых волшебников лупцевали гномы? И не только вы, но и .dat тоже. «Однажды я наткнулся на обратную, устойчивую к рукопашным атакам. И, как назло, в моем отряде не было ни одного достойного мага», – рассказывает Дмитрий Демьяновский, – пришло переигрывать карту сначала, монстров для развития еще одного отряда в округе просто не осталось».

Подобные досадные шероховатости летели в мусорную корзину первыми – игрок должен получать удовольствие от процесса, посему все, отвлекающее от полного погружения, изъято. В игру ввели мини-подземелья, этакие грядки со случайно нарождающимися монстрами и приятными бонусами. Спускаться в них или нет – решать нам, но получить дополнительные очки опыта – всегда пожалуйста. Неуклонно хорошеющими героями, увешанными ценных доспехами и оружием, позволили забирать в следующую миссию. И выбирать, заметьте, между одинаково дорогими воителем и чародеем больше не нужно – берите трех любимчиков на выбор, теперь разрешено и такое. Кого третьего?

В рядах пополнение

Его придется сначала внимательно изучить и проверить на деле. К уже имеющимся классам (воин, маг и лучник), Disciples III добавляет нового – вора (thief). Последний, вы правы, присутствовал и раньше – не то юнит с расширенными возможностями, не то недогерой. Дешевый, неспособный вести за собой крупную армию и успешно воевать в одиночку, он использовался для редких диверсий в стане врага, и скоро игроки просто оставляли его на скамейке запасных. Вор, по версии .dat, – полноценный класс. Его можно экипировать, развивать и, поставив во главе отряда, задействовать в крупных схватках. Выведите новоиспеченного ниндзя из родного замка одного – и вот он снова готов передавать в штаб информацию о

1 Два Будды проекта – его сердце и облик, точная техническая начинка и зремерная художественная вуаль. Дмитрий Демьяновский и Андрей Иванченко.

2 Часть действующего состава .dat. Сразу после пресс-конференции на КРИ 2006.

3 Больших юнитов вы не спутаете ни с кем. Их громадные туши возвышаются над полем битвы.

4 День у всадника не задался. Ему достались и молния и огненная ванна – через секунду бегдиг погибнет.

Акелла

ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

ОПЕРАЦИЯ ФЛЭШПОИНТ 2 ARMED ASSAULT



«Операция "Флэшпойнт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая загрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее никогда не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампаний основаны на реальных событиях, происходящих в мире



Bohemia
Interactive
www.Bohemia-Interactive.com



Акелла



М.Сигнал

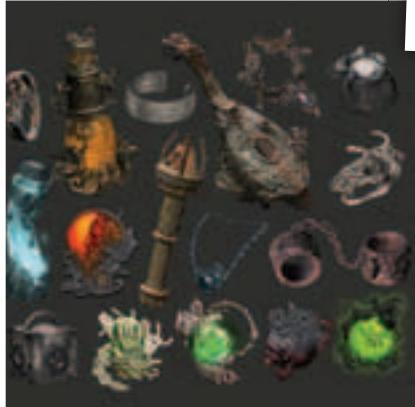
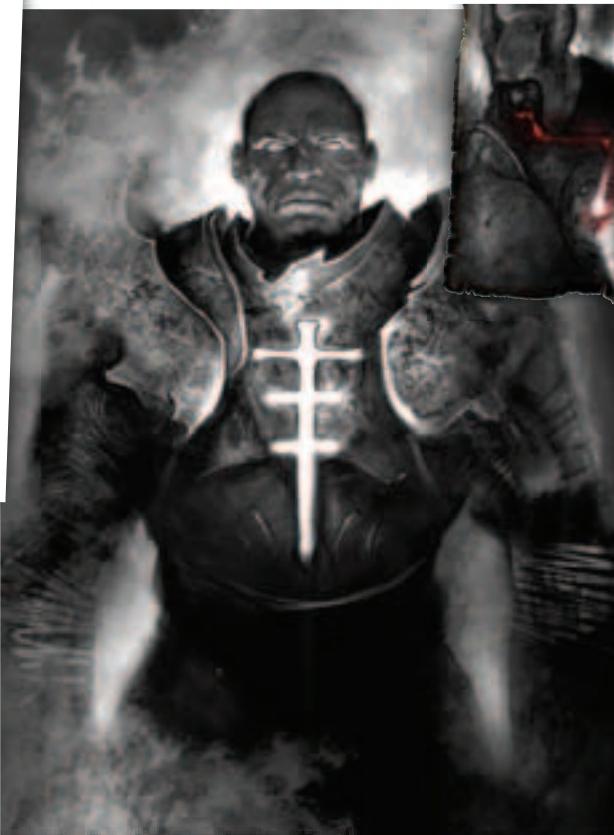
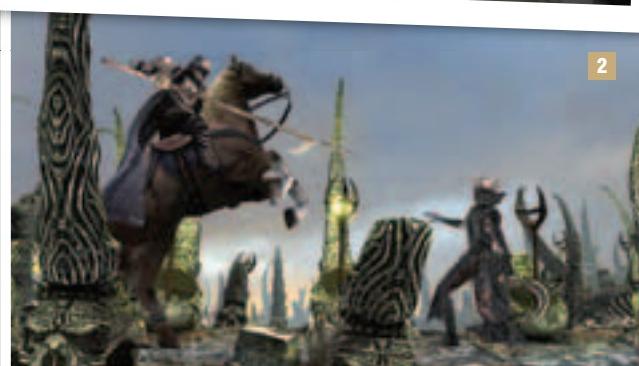
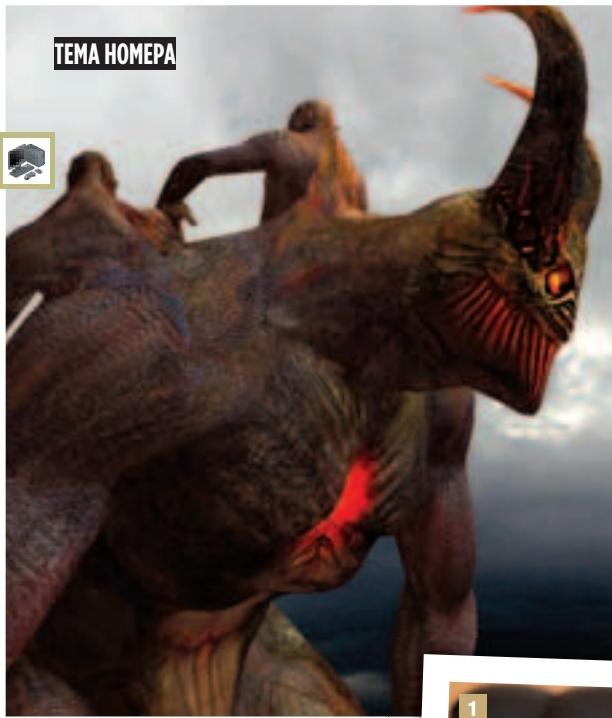
VIACOMERICA

Розничные продажи в магазинах фирм "СОГО", "М. Сигнал" и "Виакомерика".

© 2006 "Akella". © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Неправомерное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой: www.akella.ru Отдел продаж: Москва, (495)363-4614, nataly@odnavigator.ru
Санкт-Петербург: (812)252-49-65, akella@tmbbox.ru Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akelladest@yaoo.ru

Представитель на Украине: "Мультигейм" - www.multigame.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-48-65.



1 Будущая игра уже собирает награды. Искренне надеемся, что на этом дело не закончится.

2 Зашел как-то раз наш вор в чужой город и наткнулся на конную полицию. Копим деньги на нового шпиона.

3 Очень жаль, что на страницах журнала невозможно показать анимацию персонажей. Однако детализация передана.

численности вражеских формирований, травить колодцы с водой и вершить прочие гадости под покровом ночи.

Классы-старички остались нетронутыми, им освежили лишь модели и умения, пересмотрев кое-что в угоду новым игровым стандартам. Потешный скипет-рононосец, тот кроха, что обычно навлекал на себя молнии, чуму и прочие заклинания противника, тоже ушел в небытие. Суeta с бесчисленным погружением жезла в землю рядом с источниками маны и золотыми шахтами пропала вместе с ним. Сегодня, чтобы застолбить каменоломню (вы ведь не думали, что ресурсы остались неизменными? Нас ждут железо, камень и дерево) придется посадить подле нее растение-стражу. Оно станет неспешно развиваться,

окружая себя дополнительными защитниками, и скоро вырастет в серьезную опасность для жаждного до полезных ископаемых персонажа. Волей-неволей последнему придется принимать бой.

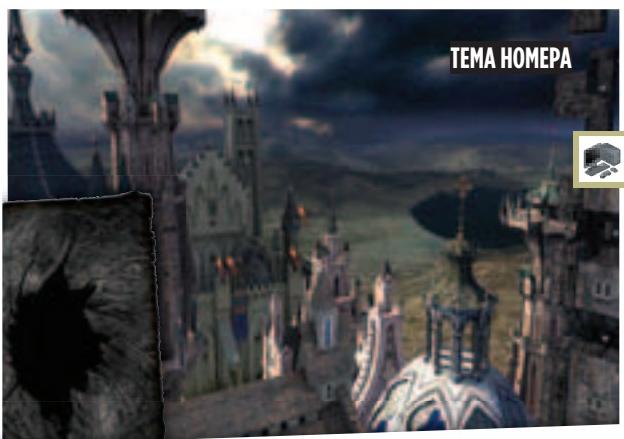
Простые движения

Сражения, как и прежде, ведутся на отдельных аренах. Вопрос соотношения общей карты и поля боя решен незатейливо: бойцы переносятся в некое абстрактное место, зачастую просто висящее в воздухе, где и происходит стычка. Волнившая трехмерность Disciples III приобрела здесь особый колорит: арены могут иметь заметные перепады по высоте, кое-где попадаются мости и даже деревья. Из непроходимых препятствий последние превратились в тактические высоты – эльфийские лучники

карабкаются наверх и осыпают врага градом стрел. Возможно, демонам стоило бы добавить умение «тряхнуть грушей», однако о подобном речи пока не идет. Зато рассматривается вероятность подрыва мостов:

так даже хильный отряд стрелков легко выигрывает бой у тяжеловооруженных, но способных драться лишь в ближнем бою, рыцарей. Игре добавили огоньку – магические клетки-ноды замедлят атакующих, отправят их, дадут преимущество в магии или просто взорвутся под ногами. Бессистемные свалки стали постепенно обретать черты тактических операций с обнаружением, захватом и удержанием полезных точек. Не стоит, однако, воспринимать поле боя как некий квадрат 12 на 12 клеток. Их число произвольно, а сами арены легко растягиваются в длину, высоту

(вообразите кусок скалы, вокруг которой змейкой вьется тропа) или вовсе сжимаются до размеров детской песочницы. К чему это все? Юниты научились ходить в бою. Почему-то именно это изменение вызвало самое большое количество гневных высказываний в адрес .dat. Говорили о загубленной уникальности серии, о смерти геймплея оригинальных Disciples и сплете калькировании других проектов. Ораторы при этом напрочь забывали, что крупные юниты, как и прежде, занимают несколько клеток и могут прикрывать слабых здоровьем магов. Что сокращение доступных нодов ведет к возвращению старого обмена ударами. Что свободное перемещение разрешает изобрести куда больше военных хитростей, наконец.



Карты и роли

Перемещение по полю, как и любое другое телодвижение, черпает драгоценные очки действия из личного резервуара персонажа. В Disciples III куда больше RPG, чем кажется на первый взгляд. Во всяком случае, окно инвентаря и кукла персонажа с внушительным числом заменяемой амуниции и списком характеристик напоминает полноценную ролевую игру. С ростом в уровне местные маги, лучники и прочие заклинатели набираются опыта, а мудрые мы решаем, на что именно его будем тратить. Если бы .dat отважилась сделать такое для всех юнитов в игре, можно было бы и не надеяться получить релиз в обозримом будущем – слишком большая работа бы предстояла. Сменить топор на меч – это большее, на что

может рассчитывать рядовой воин. Посему сила, точность, скорость, атака и тому подобные излишества доступны лишь героям. А вот находить и использовать карты сможет любой житель местных земель. Далекая родственница свитков прошлого – колода карт – должна стать универсальным и едва ли не самым ценным артефактом третьей части Disciples. По сути, это обычное заклинание, записанное на клочке бумаги. Купили мы его, случайно нашли, выиграли в битве – значение не имеет. В любой стычке обладатель карты способен применить ее – получится или карта сгорит в неумелых руках – зависит от личных характеристик. Сейчас нарисовано сто с лишним заклятий и, безусловно, игрок не сможет собрать их все за одно прохождение. Карты могут

стать объектом коллекционирования (бонус для собравших всю колоду? Не исключено.) или обмена при игре через Интернет. Опытные бойцы будут беречь их как величайшую ценность, чтобы когда-нибудь эти черно-белые кусочки бумаги помогли выиграть особенно важную битву.

PPL WHO ARE STILL PLAYING DISCIPLES 1&2 GET A REAL LIFE!!!

Зарубежные фан-форумы взрываются время от времени вот такими возвзваниями к общественности. Под «жизнь», очевидно, подразумевается графическое оформление новой части. Мы не случайно оставили разговор о нем напоследок – игра выбралась из своего спрайтового зазеркалья и укуталась в три измерения движка Virtual Dream такой кра-

соты, что некоторые товарищи до сих пор считают представленные скриншоты гнусным подтрущированым обманом. Возложив правую руку на светящуюся синенькой мышь, мы торжественно заявляем – это настоящие игровые картинки. Елей для глаз и неразрешимая дилемма для мозга – как они умудрились все это запихнуть в кадр? Камера без стеснения пролетает над полем произвольной битвы: наши стоят, их атакуют. Мы рассматриваем тех и других, подмечая пальцы, сжимающие посохи и мечи, разевающиеся одежды, красивейшие спецэффекты, что умеет делать маг, растянувшись в улыбке губы героини... И это в тактическом режиме, что же будет на глобальной карте! На заданный с опаской вопрос о

1 Апгрейд невероятно сосредоточен и задумчив. Создание облика персонажей отнимает уйму душевных сил.

2 Что там написано на табличке, разобрать с ходу не получается. Взгляд рассеянно блуждает по завитушкам интерфейса, мы же думаем о высоком.

3 Один из ранних скриншотов игры – все очень ярко и сумбурно. Оцените, как оформлены клеточки-ноги.



Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес –

http://forum.gameland.ru/m_769438/tm.htm



необходимости нового апгрейда Anpu оглашает конфигурацию своей рабочей машины: «Процессор 2 гигагерца и видеoadаптер ATI 9800. Хотя, конечно, для комфортной жизни с максимальными настройками понадобится что-нибудь по мощнее, но и на GeForce 3 можно будет играть – мы как раз сейчас обкатываем технологию замены высокополигональных моделей на спрайты, при сильном удалении камеры, однако Дима расскажет лучше, это ведь его творение». Дима начинает демонстрацию возможностей Virtual Dream – по одному маневрению мыши под курсором вырастает небольшая рощица, листья деревьев станет послушной дуновению ветра к релизу. «Мы привели движок в рабочее состояние примерно за

год, добавляя все нужные библиотеки прямо в ходе разработки». Источники цветного освещения обращают солнечный день в зимний холодный полумрак, все игровые объекты беспрекословно подчиняются его воле и становятся темными и мрачными. Вход в город обрамляется интерактивной программой «Гид по Венеции» с парящей над кварталами камерой. Внимание к мелочам и архитектуре зданий невероятны – наши ненаглядные демоны, скажем, растягивают похожие на чудовищные бутоны храмы и башни на отдельных островах, парящих не то в жерле вулкана, не то над адской жаровней. Еще пара движений, и цифровое нутро обнажает невидимые в обычном режиме клетки, где могут пройти наши

приключенцы, – игрок должен ясно понимать все тонкости дизайна уровней – в комплекте с игрой войдет мощный редактор уровней, персонажей, характеристик и вообще всего, что пожелает ваша душа в мире Disciples.

Измениться и оставаться собой

Важно помнить, что при всех нынешних нововведениях, Disciples III продолжает скрупулезно следовать определенному предыдущими частями стилю. Её трудно спутать с другими – «сумрачное аниме» здесь все так же в фаворе, лишь формы обрели необходимый объем, рельефность и выразительность. Многочисленные рисунки и наброски, создаваемые для игры, «Акелла» сможет долго и успешно изда-

вать отдельным диском, упаковав его в кожу и деревянный оклад. Эскизы артефактов запросто украсят рекламы каких-нибудь ювелирных бутиков, а черно-белые карты рискуют быть изданными в виде настольной игры и стать объектом охоты коллекционеров.

Право пространно рассуждать о преемственности, тыча в сторону «Героев», мы, пожалуй, оставим людям, которые знакомы с компьютерной культурой лишь понаслышке. Хватит,уважаемые, довольно – пора понимать, что сериалы со столь богатой историей давно движутся рука об руку, параллельный курсом, то заходя в бухты совершенно разных потребительских аудиторий, то останавливаясь в одних и те же доках. **С**

1 Дима, конечно, лукавит – вот этот самый движок привели в рабочее состояние всего за год? В сборке принимали участие стоявшие великаны? Где вы их держите в свободное от работы время?

2 Доспехов предлагается несколько видов – сезон осень-зима открывает вот такой строгий комплект.

3 За такой город хочется стоять горой. Как это было? «Отступать некуда, позади имперская столица!»

ФОТО: НАТАЛЬЯ ТАЗБАШ

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ ACTION

Акелла

ТАРГО ЭРОНИКС



На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Да-Хэттэ заставила поселенцев орбитальных городов покидать насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антэрра, к которой вела закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Озах.



QUAZAR
studios



М.Видео

ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЛОЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2006 ООО "Акелла". Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Несанкционированное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Изы с доставкой: www.delivery.ru
Основные продажи: Москва, (495) 363-4614, nataly@olimpik.ru. Санкт-Петербург, (812) 292-48-66, akella@olimpik.ru
Ростов-на-Дону, (863) 299-78-42, akelladon@akella.ru. Нижний Новгород, (831) 227-74-44, akellan@akella.ru
Балаково, (841) 297-34-42, akellab@akella.ru

Представитель на Украине: "Мультигейм" - www.multigame.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (распространение игр для ПК)
компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Панина, д. 27, телефон (812) 252-49-66.



Акелла





ЭТИ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ TBS

3 адуманный поначалу экскурс в историю серии Disciples был после некоторых размышлений отменен. Неоригинально, избито, малоинформативно. Но некий исторический базис здесь необходим, и начисто забывать корни тоже не стоит. Поэтому начальный план был слегка расширен и дополнен — перед вами развернутое генеалогическое дерево сериала с прадедами и внучатыми племянниками. Нет-нет — шахмат и настольных варгеймов не будет. Они, несомненно, важная веха в истории пошаговых стратегий, но мы попробуем проследить путь лишь ближайших родственников Disciples — компьютерных фэнтезийных TBS. Поверьте, мексиканские сериалы бледнеют перед ним. Не надо, пожалуйста, вскакивать с места и кричать о том, что «Герои» все равно были раньше. До их появления еще целых десять лет — на дворе солнечный 1985 год, а на цельнокаменных домашних компьютерах Commodore 64 и ZX Spectrum появляется ролевая адвентчура Master of Magic, разработанная Ричардом Дарлингом (Richard Darling). Она пока не сильно похожа на те игры, к которым мы привыкли сейчас, — нет героя, бегающего по глобальной карте, нет городов, где можно нанять войска, нет, в конце-концов, «горячего стула» для двух и более человек — игрок лишь исследует подземелья и выполняет разнообразные квесты. Однако именно здесь начинается интересующий нас игровой путь: одноименная Master of Magic, вышедшая на PC в 1994 году, уже имеет официальный статус TBS, причем создает ее не кто иной, как Стив Барсия (Steve Barcia), более вам известный как родитель серии сходного толка Master of Orion. Но вернемся в восемидесятые. Еще один Стив, на этот раз Фокнер (Steve Fawkner), создает в 1989-м свою легендарную Warlords для платформы Amiga. Позже игра была перенесена на PC. Минимальная экономика, никаких ресурсов, кроме денег — все купировано в угоду дипломатии и боям. Последние, кстати, проходят в автоматическом режиме, значение имеет лишь то, как игрок

расставляет своих воинов (делайте выводы насчет того, откуда есть пошел странный принцип боевых линеек Disciples). «Варлорды» гремят акт четырнадцать лет, становясь то Warlords 2, то Warlords 2: Deluxe. Вырастают в 1997-м в Warlords 3: Reign of Heroes, потом в Warlords 3: Darklords Rising, и, наконец, останавливаются в 2003-м на четвертой части — Heroes of Etheria. Пару раз серия совершает суицидальные попытки прорваться на рынок реального времени, в лице бастардов под названием Battlecry. «Тот самый» рыцарь на коне, символизирующий героя со всей его армией на глобальной карте, появляется в 1990, с легкой руки Иона ван Канхема (Jon Van Canehem) и New World Computing, создавших восхитительную King's Bounty. Несмотря на жуткую по нынешним меркам графику, в ней присутствовали все атрибуты: сюжет с непременным героем в главной роли, подземелья для исследований, наём магической нечисти и пошаговые бои «стенка на стенку». Игра обретает такую популярность, что вторая часть появляется... в братской Украине. 30-летний выпускник Харьковского университета Сергей Прокофьев делает в октябре 1993-го собственное продолжение, пуская игру в свободное плавание по PC-просторам. New World Computing начинает разрабатывать столь удачно открытую золотую жилу, стругая целых четыре (о судьбе пятой игры вам, надеемся, все известно и так) части Heroes of Might and Magic с впечатляющим числом дополнений к ним. Серию номер три, Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia (1999), одновременно торпедируют Triumph Studios и Epic Games со своей Age of Wonders, и Strategy First с никому не известным тогда проектом Disciples: Sacred Lands. Игра выглядела весьма странно — эпические поля браны с сотнями сражающихся воителей превратились в дворовые драки с горсткой противников. Вместо развитой системы ресурсов здесь вступал опыт — юниты становились больше, краше, обзаводились новыми способностями и зачастую вырастали в совершенно новых

тварей. Настороженный интерес PC-пользователей привлек и готический образ игры — с портретами на нас глазели сумрачные воины, завернувшиеся в плащи юноши, да жутковатые нелюди. При этом в воздухе отчетливо пахло аниме — ничего подобного ранее высоколобые стратегии себе не позволяли. К 2002 году окончательно сформировались фан-клубы почитателей Disciples, считавших, что никакие «Герои» не достойны стоять на одной ступени с их любимцем. Радости этих людей не было предела — свет увидела Disciples II: Dark Prophecy, «Disciples II: Канун Рагнарека» в локализованном варианте. Самым существенным изменениям подверглась графика, явив нам спрайтовых героев невероятной красоты и качества прорисовки. Четыре предлагаемых расы — нежить, легионы демонов, люди и гномы дарили широчайшие возможности для переигрывания — каждая ветка поворачивала сюжетный столб чуть иначе, позволяя получить полную картину происходящего. Восторгу фанатов не было предела, они скупали коллекционные издания второй части с вложенной карточной игрой Disciples II: Blades of War. А в 2003-м им пришлось выложить кругленькую сумму за дополнительные кампании — Strategy First решила выпускать Guardians of Light и Servants of the Dark отдельными дисками. Один предназначался имперцам и бородачам-гномам, второй, соответственно, демонам и нежити. Наконец, мы вплотную приблизились к современной отметке, два года назад на лотках объявился Disciples II: Rise of the Elves. Add-on добавлял в игру темных эльфов — полноценную расу с полным комплектом юнитов, зданий и умений. Следующей части Disciples суждено было стать трехмерной. Ее разработка началась в России, хорошо известной вам командой... а вот и не угадали.

За Disciples III принялась зеленоградская «МиСТ ленд — ЮГ» (ныне вошедшая в состав компании GFI), однако, ввиду внутренних разногласий со Strategy First, работа над проектом была прекращена, а разработка отдана .dat. **СИ**



1 Первая часть Disciples до сих пор обладает звериной притягательностью. Запустите и убедитесь сами.

3 Вас никогда не удивляло, зачем противоборствующие армии так близко друг от друга разбивают палатки?

2 В новой части игры заклинания будут еще больше. То есть да — на весь экран.

4 Пропорции «стена нам плечо», кажется, стали отличительной чертой жанра уже в 1990-м.



МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

Товар сертифицирован



DEPO Storm 3200K4

- До 2-х двухъядерных процессоров Intel® Xeon®
- 16 слотов под память – 32 Гб оперативной памяти [DDRII-533/667 FBD ECC]
- До 8 жестких дисков SCSI Ultra 320, а также SATA/SAS с «горячей» заменой общей емкостью свыше 4 Тб
- Избыточность и «горячая» замена системы питания и охлаждения

Сделайте ваш бизнес МАКСИМАЛЬНО эффективным

с сервером DEPO Storm на базе двухъядерного процессора Intel® Xeon®

Серверы DEPO Storm 3200 на базе двухъядерных процессоров Intel® Xeon® предоставляют совершенно новый уровень производительности для решения ваших бизнес-задач. Выбирая серверы DEPO Storm 3200, вы выбираете преимущества мощных 64-разрядных приложений нового поколения и сохраняете возможность эффективного использования существующих приложений, построенных на 32-разрядной платформе. Серверы DEPO Storm 3200 обеспечивают защиту ваших инвестиций в IT-инфраструктуру и гарантируют максимальную эффективность вашего бизнеса.

Компания DEPO Computers Тел./факс: (495) 969-2215, www.depocomputers.ru

Обозначения Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Xeon, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



ФОТОРЕПОРТАЖ С TOKYO GAME SHOW



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



«Цель визита в Японию?» – строго спросил пограничник в аэропорту Нарита вечером двадцать первого сентября. – «Посещение Tokyo Game Show», – уверенно ответили корреспонденты «Страны Игр». – «Что ж, добро пожаловать!» Этот год стал для Tokyo Game Show особенным. Ведь с отменой (вернее, уменьшением масштабов) Electronic Entertainment Expo токийская выставка стала крупнейшей не только в Азии, но и во всем мире. В этом году она отметила десятилетний юбилей новым рекордом посещаемости – более 192 тыс. человек! Для сравнения, всеевропейская Games Convention 2006 в Лейпциге собрала около 183 тыс. Что касается E3, ее посещаемость обычно составляла около 60-70 тыс., а в 2007 году на нее приглашат всего около 5 тыс. работников индустрии и журналистов.

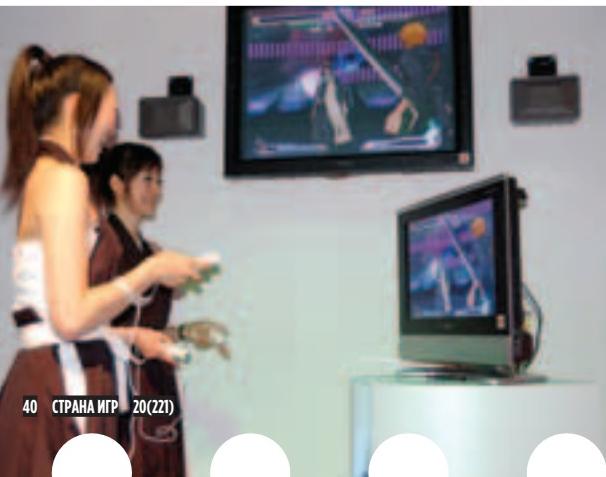
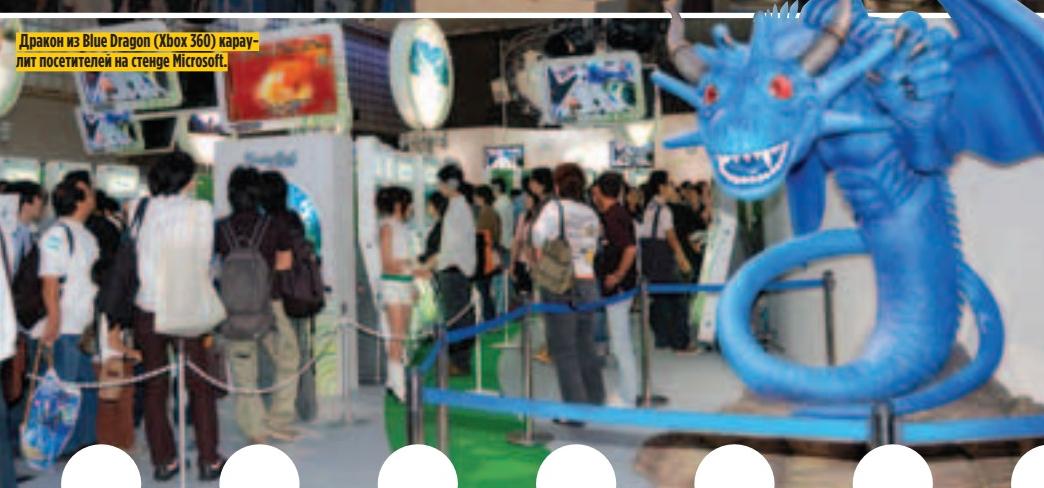
Помимо всего прочего, Tokyo Game Show 2006 – последняя



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Дракон из Blue Dragon (Xbox 360) карауляет посетителей на стенде Microsoft.





крупная выставка перед запуском PlayStation 3 и Nintendo Wii. Этим шансом сполна воспользовалась Sony Computer Entertainment – выставила несколько десятков демо-версий игр для своей новейшей консоли. Nintendo традиционно проигнорировала выставку, однако проекты для DS были представлены в изобилии. Что касается разработок для Wii, опробовать их было нельзя – только посмотреть на то, как с супер-джойпадом управляются девушки из Sega и Konami, демонстрируя несколько игр, вроде файтинга Bleach: Shiraha Kirameku Rinbukyoku и





пазла Elebits. Не отставала от конкурентов и Microsoft с Xbox 360. Подробнее о том, с каким счетом завершилось противостояние Sony, Nintendo и Microsoft, мы расскажем вам в следующем номере, в большом аналитическом материале о Tokyo Game Show.

В первый день Tokyo Game Show залы выставочного центра Makuhari Messe еще не штурмуют толпы рядовых японских геймеров, которым страшь как охота дорваться до новинок игровой индустрии. Еще не стоят у каждого стенда километровые очереди, еще не позируют для фотографов любители косплея, так что журналисты могут в спокойной (относительно) обстановке



Ох неспроста так низко закреплены демонстрационные консоли Metal Gear Solid: Portable Ops! Кланяйтесь Снейку, невежды!



ЦЕНТР ДОМАШНИХ МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (600) на базе передовой разработки компании Intel, процессора нового поколения Intel® Core™ 2 Duo - это потрясающее быстродействие в обработке информации и максимальная производительность, обеспечивающие комфортную работу сразу с несколькими ресурсоемкими приложениями и возможность наслаждения новейшими разработками мультимедиа-индустрии.



Два ядра.
Делай больше.



ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

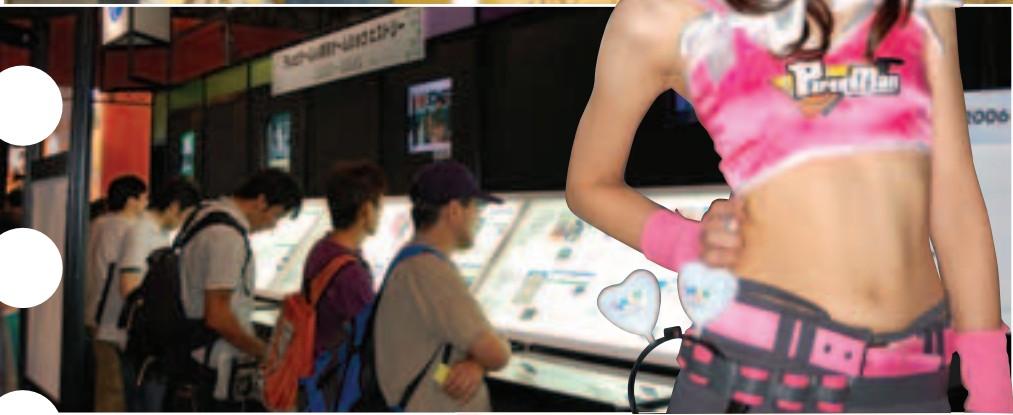
ФРонт

www.frontpc.ru
+ 7 (495) 234-9049

ТЕХНОЛОГИЯ
ПОБЕДЫ

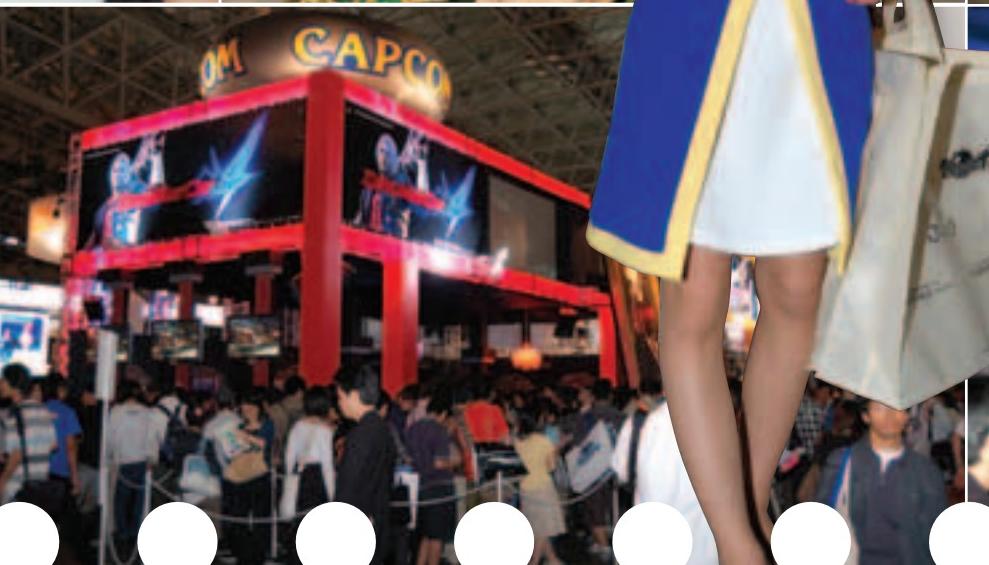
Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EtherExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i960, iCOMP, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel, Leap ahead, логотип Intel, Leap ahead, Intel NetBurst, Intel NetherMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel Viv, Intel XScale, iPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCharM, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance At Your Command, Pentium Inside, skoool, Sound Mark, The Computer Inside., The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



посмотреть демо-версии и поговорить с разработчиками, а сами разработчики – наладить связи с деловыми партнерами. На каждом стенде – своя развлекательная программа: компании соревнуются за внимание посетителей. Например, на стенде Тесто прошел шоу-показ бикини из Dead or Alive. A Square Enix провела конкурс на знание тонкостей Final Fantasy XI. Небольшие японские студии тянулись вслед за гигантами бизнеса: музыкальные программы, рекламные акции, сувениры на память, вроде вездесущих подвесок для телефонов и более прозаических кружек да шариковых ручек.

Удалось нам встретиться и с несколькими именитыми разработчиками, в том числе Ацуси Инабой (Viewtiful Joe, Okami) и Тецуей Номурай (Final Fantasy 7, 8, 10; сериал Kingdom Hearts). А вечером уютный автобус увез главного

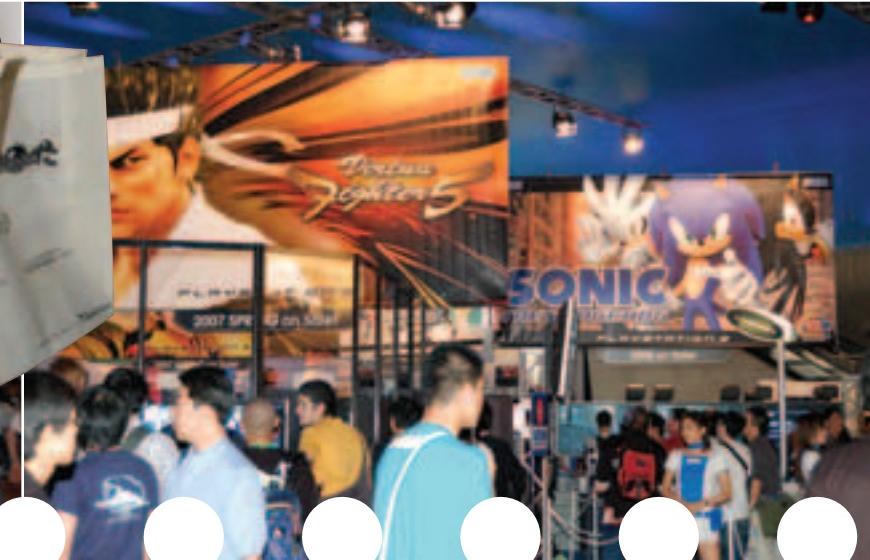




редактора «СИ» на спецмероприятие издательства Sony Computer Entertainment. На шестнадцатом этаже штаб-квартиры компании избранные представители европейской и американской прессы в спокойной (более чем) обстановке знакомились с лонч-проектами PlayStation 3, слушали выступление Фила Харрисона, непринужденно болтали и фотографировались с Кеном Кутаги. Обещают, что PlayStation 3 будет запущена в России в тот же день, что и в остальной Европе, – это главная новость.

Во второй день Tokyo Game Show на выставку начали пускать простых смертных. В итоге все мало-мальски интересные стенды были окружены гигантскими толпами людей, желающих поиграть в демо-версии, посмотреть выступления или поучаствовать в конкурсах. Наиболее востребованные игры, вроде Yakuza 2, Lost Odyssey и Blue Dragon, показывались за закрытыми дверями – чтобы посмотреть на них, приходилось час или даже два стоять в очереди. Впрочем, чтобы попасть в импровизированный кинотеатр Square Enix, нужно было ждать еще дольше – там показывали трейлеры новых игр серии Final Fantasy. Проводились турниры по играм – например, Metal Gear Solid: Portable Ops и Lost Planet. Шоу-программа на стенах оказалась более насыщенной, причем в этом году большинство компаний сделало ставку на выступления девчачьих поп-групп.

Cospa – сеть магазинов по продаже костюмов, аксессуаров и просто товаров, напоминающих геймерам о любимых героях, – на TGS распродавала в основном майки да плюшевые игрушки.





Третий день выставки мало чем отличался от второго – толпы японских геймеров ястребами кружили вокруг стендов ведущих издателей видеоигр. Успехом пользовалось все – от новинок для платформ нового поколения до игр для мобильных телефонов и примитивных проектов для PC от мелких японских разработчиков. На конец дня многие компании запланировали самые яркие музыкальные выступления. В одном из залов прошла официальная церемония награждения победителей Japan Game Awards 2006. Что любопытно, первое место заняли сразу два проекта – Final Fantasy XII и Kawashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training (на Западе известен под названием Brain Age). Те же,





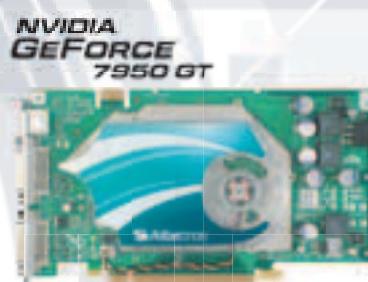
кого интересовала история развития индустрии, могли посетить специальный музей видеоигр, который в этом году отмечал юбилей. После выставки корреспонденты «СИ» традиционно посетили квартал Акихабара, оставил там половину месячной зарплаты. Заодно родилась идея подготовить специальный путеводитель по этой Мекке поклонников игр и аниме. Так что в одном из грядущих номеров мы расскажем вам, как добраться до Токио, доехать до Акихабара и какие тамошние магазины следует посетить в первую очередь. Обратный путь стал маленьким приключением: нас ждали пересадки в Гонконге и Лондоне. Впрочем, это уже совсем другая история. Вернулись мы всего за пару дней до сдачи этого номера, где в итоге успели разместить только фоторепортаж. Поэтому все подробности о выставке вы узнаете через две недели, в следующей «Стране Игр». **СИ**

Albatron

Представляем Царя Горы - **7950GT** Поддержка HDCP и 512МВ графической памяти



256
MB
DUAL
DVI
TV-OUT



512
MB
DUAL
DVI
TV-OUT



Tel: (495) 105-0700
Fax: (495) 105-0701
www.oldi.ru



Tel: (495) 540-89-77
www.tl-c.ru



Tel: (495) 363-3252
Fax: (495) 363-3252
www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru



WII В МАГАЗИНАХ:

8 ДЕКАБРЯ, 249 ЕВРО



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



На европейской презентации Nintendo Wii нам показали два десятка почти готовых игр для Wii. Мы были там, слушали выступление Сатору Иваты, махали нунчаками. Можем ли мы сегодня, сейчас указать место Wii на шкале «лахза-рулез»? Нет, ни в коем случае. Wii настолько отличается от всего, что мы видели за последние годы, что пытаться уложить её и её игры в привычные категории «графики» и «геймплея» – всё равно что взять примерного христианина, прочитать ему десяток случайных страниц из Корана, а потом спросить, что он думает о мусульманах. Он, конечно, может собрать осколки информации из теленовостей да бабушкиных сплетен и ответить, но его версия будет иметь не больше общего с реальным положением вещей, чем моё субъективное мнение о Wii, которое прячется в последнем

абзаце этой истории. А пока мы, для начала, посетим лондонский выставочный комплекс ExCeL и послушаем, что интересного расскажет европейское отделение Nintendo о своих успехах, как отрекомендует консоль, и, вообще, не сыграет ли Сигеру Мицумото на Wii главную тему MGS для симфонического оркестра. Всё, знаете ли, случается.

По негласной традиции, все презентации, показы и анонсы начинаются с одного. С похвалы. На сцену поднимается Лоран Фишер, директор по маркетингу (читай: большая шишка) в Nintendo Europe и заводит знакомую речь: мол, мы продали десять тысяч миллионов Nintendo DS, сто триллионов Nintendogs и ещё очень много «Тренировочных мозгов доктора Кавасими» (мы забыли записать точные цифры). Сзади на огромном экране крутится промо-ролик: «обычные геймеры», белозубо улыбаясь, расписывают прелести Wii. «Я

раньше увлекался видеоиграми, но потом бросил, – говорит тридцатилетний интеллигент в очках, – они все одинаковые. Wii, напротив, совсем другая». Первое озарение: Wii понравится разочаровавшимся геймерам. «Я никогда не играла на телевизоре, а с пультом это так прошёл!» – шепелявят благообразная старушка. Второе озарение: Wii понравится бабушкам и дедушкам. «Мой буйфренд всё время сидит с геймпадом. Теперь мы можем играть вместе», – тараторит девчонка-подросток. Третье озарение: Wii понравится девочкам. Трейлер заканчивается. Четвёртое, эксклюзивное озарение: в списке не было геймера, юноши бледного с взором горящим, который бы, захлебываясь, плёл про «кругой графон» и «Wii победит, потому что она лучшая». Это неспроста, в многомиллионных маркетинговых кампаниях не бывает ошибок. Если Nintendo собирается пренебречь интересами какой-то аудитории,

ей будут яростные, но малочисленные геймеры. Бабушек, девушек и интеллигентов в очках гораздо больше, и компания сегодня работает в первую очередь для них. По крайней мере, такое впечатление остается после промо-ролика. На сцену поднимается Сатору Сибата, президент Nintendo of Europe (не путать с Сатору Иватой, президентом всей Nintendo). Сибата-сан показывает, как снимает стресс на работе: избивая куклу именитого тезки в симуляторе бокса из Wii Sports. Внезапно, на защиту виртуального Сатору Иваты из боковой двери под оглушительную овацию выходит настоящий президент Nintendo, только что прилетевший из Токио. Заставку подчиненного за более чем сомнительным занятием, он, чтобы замять неловкость, пускается в рассказы о «каналах» Nintendo Wii. Мол, обычному человеку совсем несложно взять в руки пульт управления, чтобы узнать прогноз погоды или посмотреть интернет-



Уложить Wii и её игры в привычные категории «графики» и «геймплея» просто невозможно – настолько она отличается от знакомых нам консолей!

новости на Wii. А там и до игр один шаг! Коварный план Nintendo по приобщению к играм бабушек и девушки становятся всё более очевидным, а Ивата-сан готовится представить Большой Сюрприз конференции. Барабанная дробь... Большими Сюрпризом оказываются профессиональные английские теннисисты Тим «я так и не дошёл до финала на Уимблдоне» Хэмман и Грег «бывшая четвёртая ракетка мира» Руседски, играющие в теннис из Wii Sports. Плохо играющие. Не лучше, чем в настоящий теннис. Победив спортсменов в виртуальном состязании, команда Nintendo приступает к завершающей части мероприятия, к новостям и анонсам. На сцену вновь поднимается Лоран Фишер. «Wii выходит в Европе, – многозначительная пауза, – в 2006 году». Аудитория отвечает дружным хохотом: свежо разочарование от измены Sony и «отложения» PS3. Подождав, когда смех стихнет,

Фишер начинает ещё раз: «Итак, Wii выходит в Европе... 8 декабря 2006 года. Официальная цена 249 евро». Фишер ещё раз останавливается, делая паузу для оваций. Зал молчит. Слишком поздно, слишком дорого. Журналисты с чёртовыми куличек вроде России прикидывают цену в местной валюте. 249 евро – это больше трёхсот долларов и примерно восемь с половиной тысяч рублей. Каждый задаёт себе вопрос: готов ли я отдать эти деньги ради новой «Зельды» и «Марио», чтобы порадовать бабушку, чтобы был повод сходить в гости к знакомой? А главное, готовы ли отдать эти деньги вы, читатели? На фоне относительно скромной графики Wii и – особенно! – заявлений руководства Nintendo, что Wii принесёт прибыль сразу же, в первый день после запуска, цена кажется завышенной. Более того, она действительно завышена. Пока зал проделывает несложные

умозаключения, на сцену ещё раз поднимается президент Nintendo. А теперь... «Приведите Вия! Ступайте за Вием!» – страшным голосом трижды кричит Сатору Ивата, занавес спадает, двери за сценой открываются, и нашему взору предстает зал с нескользкими десятками непорочных, беленых Wii. Пора познакомиться с «нечистой силой» лично. Все показанные Wii, однако, оказались нефинальными образцами с проводными контроллерами-нунчаками (у версии, которая поступит в продажу в декабре, контроллер будет строго беспроводным). Наше впечатление: для киберспортсмена Wii – ноль без палочки. Точность распознавания движений сейчас оставляет желать много лучшего, метелить друг друга в виртуальном боксе весело, но уж слишком несподручно: игра очень странно интерпретирует ваши движения. Может быть, это лишь с непривычки, а через две недели личного общения с

Wii каждый привыкнет к «нунчакам» и будет управляться с ними ловче, чем с обычным геймпадом. Или не будет? Опять же, вполне возможно, что финальные контроллеры, работающие в связке с настроенным сенсором, дадут гораздо более точный результат. Или не дадут? Пары часов с Wii явно недостаточно, чтобы вынести вердикт. Выражаясь терминами матанализа, прежде чем рассчитывать положение Wii в какой-то системе координат, нужно найти подходящие оси. Или, продолжая метафору с выбором невесты, прежде чем признаваться в любви, давайте проведём с невестой ещё пару вечеров. Первое свидание на ЕЗ – бурный, безоговорочный успех. Сегодняшний взгляд на свежую голову показывает, что красавица чересчур манерна и несколько капризна. Главное – слышите? – не делать поспешных выводов по фотографии. Ни в коем случае.

1 Рекламные картинки
настойчиво убеждают:
играть на Wii понравится
всей семье.

1 Пользоваться уникальным
контроллером Wii пока не
так просто, как обещает
Nintendo: то точность
распознавания движений
подводит, то руки устают.



Контроллер-«пульт» для Wii. Идет в комплекте. Цена: 39 евро (1300 рублей)



Факты о Wii

Цвет:	Белый
Размер:	157x215x44 мм
Ориентация:	вертикальная или горизонтальная
Цена:	249 евро (8500 рублей)
Цена игр:	49-59 евро (1650-2000 рублей)
Видеовыход:	компонентный, композитный, S-video
Звук:	стерео, поддержка Dolby Pro Logic II
Загрузка дисков:	автоматическая загрузка с поддержкой 12-сантиметровых дисков для Wii и 8-сантиметровых дисков для GameCube
Контроллеры:	до четырех беспроводных контроллеров, соединяющихся по технологии Bluetooth
Контроллеры в комплекте:	«пульт» и аналоговая рукоятка («нунчаки»)
Радиус распознавания сигнала:	10 метров
Эффективная зона работы контроллера:	до 5 метров
Связь с Интернетом:	беспроводная по стандарту IEEE 802.11 (Wi-Fi), либо через внешний сетевой USB-адаптер
Встроенная память:	512 Мбайт флэш-памяти
Устройства расширения памяти:	флэш-память формата Secure Digital (SD)
Количество USB-портов:	два
Игра в комплекте:	Wii Sports
Дополнительно:	четыре порта для геймпадов от GameCube, два слота для карт памяти от GameCube

Стартовая линейка (Европа, прогноз):

■ Battalion Wars 2	■ Mario Strikers Charged	■ Tom Clancy's Splinter Cell:
■ Big Brain Academy	■ Need for Speed: Carbon	■ Double Agent
■ Cars	■ Project H.A.M.M.E.R.	■ Tony Hawk's Downhill Jam
■ Call of Duty 3	■ Rayman Raving Rabbids	■ Wii Play
■ Elebits	■ Red Steel	■ Wii Sports
■ Excite Truck	■ Sonic and the Secret Rings	■ Wing Island
■ The Legend of Zelda: Twilight Princess	■ Super Monkey Ball: Banana Blitz	

**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНAMI!**



**МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!**

Реклама



paradox
INTERACTIVE

**космическая
ФЕДЕРАЦИЯ**



snowball.ru
искусство побеждать



NINTENDO ОБОСНОВАЛАСЬ В РОССИИ: РАДУЕМСЯ DS, ЖДЕМ WII



Автор:
Сергей Цилиорик
td@gameland.ru

Заявить о начале официального партнерства с Nintendo (а заодно показать московской публике консоль Wii) компания «Новый Диск» решила 29 сентября в подобающей случаю торжественной обстановке: Государственном Музее Изобразительных Искусств им. Пушкина. В списке приглашенных журналисты соседствовали со звездами – от Сергея Зверева до Вилли Токарева. Благо новорожденное российское представительство большой «Н» собралось не только «себя показать», но и продемонстрировать, что проекты от Nintendo покоряют не одних лишь заядлых геймеров. Ведущий Антон Комолов, как и в случае с

Gameland Award, умело поддерживал веселую атмосферу и слаживал технические неувязки. Презентацию открыла речь Сатору Сибаты. После продолжительного экскурса в историю и нынешнюю идейную политику компании господин Сибата не преминул упомянуть, что считает Россию весьма перспективным рынком и безмерно рад сотрудничеству с «Новым Диском». Со стороны «НД» первым выступил Дмитрий Бурковский, руководитель подразделения «НД Видеогры». Он красочно расписал, какую пользу из партнерства Nintendo и «НД» извлекут российские геймеры: своевременное появление игр на прилавках;

гарантийное обслуживание и сервис-центр в России; появление локализованных игр. Довести число локализаций до 100% – вот цель «Нового Диска». Сменил Дмитрия на трибуне Олег Хажинский, директор по маркетингу «НД Видеогры». Вместе с Антоном Комоловым и энтузиастами из публики он продемонстрировал линейку видеогр, обеспечившую феноменальную популярность Nintendo DS. Nintendogs, Electroplankton, Big Brain Academy – все эти названия нашим читателям давно уже известны. Не обошлось и без выступлений сторонних разработчиков. Тони Уоткинс и Сергей Климов, пред-

ставлявшие Electronic Arts Russia и Snowball Studios, соответственно, единодушно одобрили политику Nintendo и качество ее игровых платформ. Культовый отечественный разработчик Андрей «КранК» Кузьмин также посетил сцену, заверив присутствующих, что в будущем к сонму инновационных игр для Nintendo DS присоединится проект KranX Productions. А вот обещанный сюрприз, Wii, на пресс-конференции так и не показали. Остается лишь надеяться, что подобных накладок не случится в декабре, когда Wii официально стартует в России – первой из всех консолей следующего поколения. **С**



Custom content created by Limbird

THE SIMS

Играет

Ник Клавитер



Рекс из породы питбуль-терьер и его владелец Том были ужасными соседями. Рекс воровал кости у других собак, загонял несчастных котов на деревья и лаял на почтальона. Правда, однажды он переступил черту дозволенного, когда попробовал один из своих фокусов на Шарике, собаке, жившей по соседству. Шарик состоял в союзе с Братством Котов-Самураев, и совместными усилиями они выработали план мести. Однажды ночью Шарик и коты из Братства заманили Рекса в темный переулок, где наглядно показали «кто в доме хозяин». Кажется, урок не прошел даром...



А как играешь ты? thesims2.com



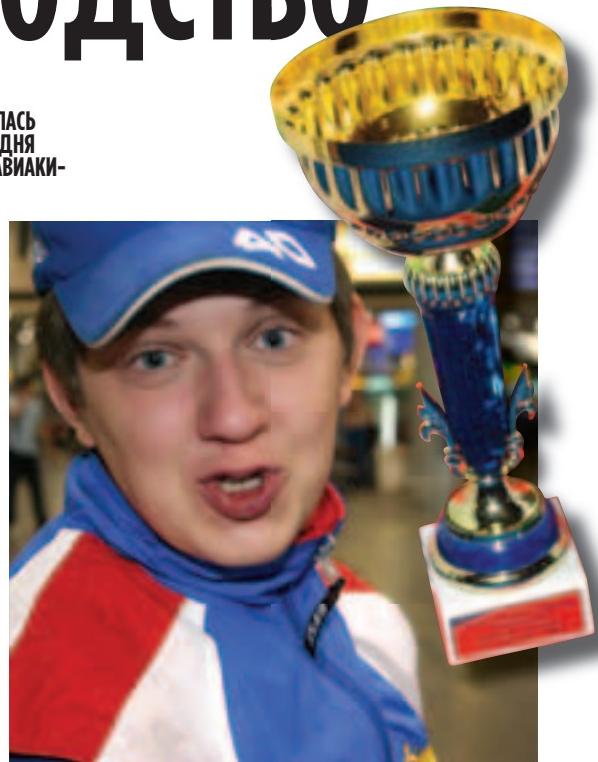
The Sims 2 и все дополнения – теперь на русском языке!

Дополнения требуют наличия лицензионной версии The Sims 2
Дополнения совместимы с русской и английской версиями The Sims 2
Версия игры для PlayStation 2 и PSP – на английском языке.



ВОЗДУШНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

КОМАНДА ВИРТУАЛЬНЫХ ПИЛОТОВ SAITEK-RUSSIA, ВООДУШЕВЛЕННАЯ МАЙСКОЙ ПОБЕДОЙ В ИТАЛЬЯНСКОМ ФОРЛИ, ОПРАВИЛАСЬ НА БУДАПЕШТСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ ПО АВИАСИМУЛЯТОРАМ (FORTIS DOGFIGHT CUP 2006). КОРРЕСПОНДЕНТ «СИ», ЧЕТЫРЕ ДНЯ СОПРОВОЖДАВШИЙ НАШИХ ЛЕТЧИКОВ, СЛУШАЕТ 1000 ИСТОРИЮ ПРО САМОЛЕТЫ, ИЗУЧАЕТ РАСКЛАД СИЛ В ЕВРОПЕЙСКОМ АВИАИБЕРСПОРТЕ И ЛИЧНО НАБЛЮДАЕТ ЗА ТЕМ, КАК SAITEK-RUSSIA ОДИН ЗА ДРУГИМ ВЫНОСЯТ ИЗ ТУРНИРНОЙ СЕТКИ СОПЕРНИКОВ.



«Шереметьево-2». Таможня дает добро

SLI (в русском варианте ШВЛИ – Школа Виртуальных Летчиков Истребителей) на турнире в Будапеште – это четыре молодых человека, живущие в разных уголках России и бывшего СССР и объединенные одним общим талантом в управлении виртуальной боевой авиацией. Патронирует команду российское представительство фирмы Saitek, лучшего на сегодня производителя компьютерной летней периферии. Всего в составе эскадрильи насчитывается больше тридцати пилотов, но на международные турниры постоянно ездят только самые лучшие. Соперничество – как в хорошем футбольном клубе: чтобы доказать право попасть в заявку, надо упражняться днями и ночами. Штудируя при этом тома летной литературы и просматривая мегабайты отснятых роликов. Один из пилотов SLI, двадцатилетний Кирилл Неустроев, живет в Ижевске, летает на московском сервере и на тренировках из-за разницы во времени ежедневно теряет по одному часу. Что такое лишний час для пятикурсника, занятого написанием диплома, известно всячому, кто прошел университетскую муштру. Чтобы улететь из «Шереметьево» на очередной турнир, Кириллу (в виртуальном небе – Lyric'у) сначала надо доехать до Москвы на поезде, а затем полчаса провести в плена набиющей утренней пробки Ленинградки. Еще одного пилота, напарника Кирилла по «Ил-2», Виктора «Vector» Потапцева, мы должны встретить в Будапеште. Он живет в Вильнюсе, но так как прямых рейсов из Литвы до столицы Венгрии нет, ему предстоит утомительный зигзаг: сперва до Праги и только потом транзитом до Будапешта. Два других члена команды, Виталий Силаев (Kemper) и Руслан Бедретдинов (BeRuSa) живут в пределах МКАД, но добраться до некогда главных воздушных ворот страны им почти так же тяжело, как и Кириллу. Ребята берут с собой четыре коробки с мониторами Sony (для обязательной в авиасимах четкости картинки) и несколько сумок с родными сайтековскими джойстиками.

Зная, сколько водители столичного такси привыкли сдирать с обремененных багажом пассажиров, нашим пилотам можно только посочувствовать. «Это еще что! – рассказывает PR-менеджер и администратор команды Михаил Березанский. – В мае до города Форли от Милана мы вообще добирались на электричках. Представляешь: вот так, со всеми этими коробками – и на электричках. Прямо как на «перекладных из Тифлиса». Что говорить – герои нашего времени. На регистрации работница аэропорта не без удивления смотрит на две перегруженные тележки. Наклеек «Хрупкий багаж» на всю поклажу явно не хватит. «Это все ваше? – спрашивает она и делает такие глаза, как будто SLI увозят из страны Янтарную комнату. «Один ваш монитор весит двадцать два килограмма, – укоризненно сообщает она команде, – а на одного человека у нас положено не больше двадцати килограмм». Через мгновение общее недоумение сменяется общим смехом: причина неестественного веса монитора проста – Lyric забыл снять с весов рюкзак, и электроника посчитала два предмета за один.

Небо. Самолеты сменили гнезда

В салоне сижу рядом с Михаилом Березанским, наставником и старшим руководителем пилотов. Михаил непринужденно рассказывает мне, что такое «человеческий фактор» и почему у ТУ154-М в полете отрываются крылья. «Смотри, – ехидно улыбаясь, Михаил показывает на растягивающееся по крылу масляное пятно, – вон какая трещина пошла». Сидящие впереди две молодые девушки представительского вида временами отрываются от чтения пухлого глянца и показывают в проеме между креслами окаменевшие от страха лица. Вообще, для виртуальных пилотов пересказ такого рода печальных историй – абсолютно обычное дело. Так же как и потчевание незнакомых с авиацией людей первоклассными летчицкими байками про невообразимые виражи, маневры, сваливания и «штопоры». Если ты оказался с пилотом в баре и между

вами воцарилось никому не нужное молчание, спроси его про работу закрылок – и душевный разговор, особенно под хорошее венгерское пиво, польется сам собой. Ребята из SLI сидят неподалеку и занимаются своими делами. Кто-то читает газету, кто-то слушает музыку. Никто не строит план предстоящих полетов и не решает, кто из пары будет атаковать первым. В команде все спокойно. Пилоты знают: единственные, кто может встать у них на пути к чемпионству, – россияне FB (Flying Barans), да и то пока не ясно, приедут ли «бараны» в Будапешт. В этой умиротворенной обстановке внимательно разглядываю будущих победителей. Всем членам SLI уже за двадцать, хотя выглядят они очень юно. Наверное, оказывается особый молодящий эффект самолетного воздуха. Про него даже настоящие пилоты и стюардессы со стюардами говорят: летаешь тридцать с лишним лет, каждый год набираешь немоверное количество часов, жуть как выматываешься, а выглядишь все равно так, как будто вчера поступил в летное училище.

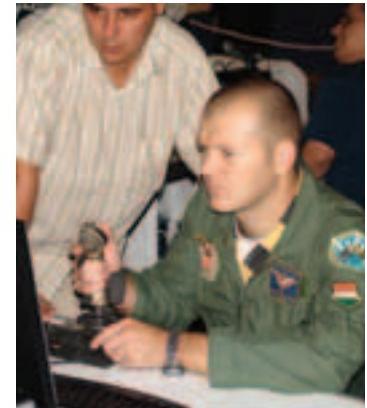
Небо. Как все начиналось

«А вообще, когда образовалась команда SLI?» – интересуюсь я у Михаила Березанского. «Наша команда летает довольно долго, но авиационный киберспорт начал развиваться в нашей стране совсем недавно». Особый акцент Михаил делает на слове «летает»: виртуальные летчики не признают глагола «играть» и обижаются, когда их сравнивают с квейкерами и конт-страйкерами, таскающими с собой на турниры легковесные мышки и клавиатуры. У виртуальных пилотов все слишком серьезно, чтобы беспокоиться о количестве фрагов и патронов в обойме. Они озабочены правильностью захода на атаку и филигранностью приземления. Михаил продолжает: «Всего несколько лет назад дела с чемпионатами по авиасимамшли из рук вон: все думали, что они собирают камерную аудиторию, и у них не было хотя бы малейшей спонсорской поддержки. Пилоты зачастую приезжали

на игры за собственные деньги, платили за перелет и проживание из своего кармана. В большинстве случаев – только чтобы встретиться с теми, с кем бились в онлайне на протяжении долгого времени. Сейчас турниры перестали быть эдакими междусобойчиками. Разыгрываются впечатляющие денежные призы, у участников появляется реальный стимул к победе. Все приезжают выигрывать, а не просто так – на других посмотреть да себя показать».

Компания Saitek-Russia (НФП «Игалакс») и ее генеральный директор Игорь Рунет одними из первых в нашей стране осознали необходимость спонсорской поддержки авиакиберспорта, и создание команды SLI – крайне удачный шаг в этом направлении. Здесь все по-взрослому. Каждому претенденту на членство необходимо доказать свою профпригодность в спарринге с инструктором. Если он терпит неудачу, ему предлагают испытательный срок и вторую попытку. Только после этого на общем совете выносится решение о зачислении. На сайте SLI правила вступления в команду сформулированы четко и строго: «У нас не школа, у нас институт. Для поступления необходимо сдать экзамен и набрать определенный проходной балл».

Но вычислить путем естественного отбора все таланты Рунета, все равно невозможно. Кто-то летает с ботами на последнем уровне сложности и на серверах появляется исключительно по праздникам, кто-то вообще стесняется сбиваться в стаи и предпочитает рассекать небо в одиночку. В мае Кирилл и Руслан победили в Италии, взяли главный приз турнира – обучение в летной школе с последующим получением любительской лицензии, но, испугавшись мороки с оформлением долгосрочной визы, сбора всех необходимых документов и отрыва от родины, решили подарить его самому старшему участнику, разменявшему пятый десяток солидному мужчине. Этот мужчина, итальянец по национальности, владеет в городе гостиничным бизнесом, и авиасимуляторы для него – хобби всей жизни. Купить



себе самолет и получить эту лицензию он мог бы и за собственные барыши, но участие в таком турнире (и если повезет, победа) дает ему ни с чем не сравнимый кайф. Когда наши ребята отдали ему главный приз, он был на седьмом небе от счастья.

Budapest Expo. Расстановка сил

Чемпионат начался ровно через двенадцать часов после того, как в наших паспортах появились отметки о пересечении венгерской границы. А до этого ребята успели дважды прокатиться на просторном Ford Transit весь свой летний скарб (сначала из аэропорта в отель, а на следующий день из отеля в Expo), настроить аппаратуру, прогуляться по окрестностям гостиницы и хорошошенько поспать. При первом изучении места действия им удалось выяснить, что основные соперники SLI из отряда FB этим чемпионатом пренебрегали, а это означало, что шансы на призовое место у наших как никогда высоки. На прошлогоднем FORTIS Dogfight Cup в номинации «Ил-2» Кирилл и Виктор заняли второе место, а первое досталось именно Flying Barans. На сей раз состав участников почти не изменился, и это указывало на то, что дойти до финала Lyric и Vector могли без особого сопротивления. Как минимум. Судьба главного приза – изящного позолоченного кубка и дорогущих наручных часов FORTIS – зависела только от них самих. А вот в Lock On все было не так обнадеживающее, как в «Ил-2»: самые сильные соперники Руслана и Виталия – французско-хорватский tandem RvE и дуэт RAF, составленный из двух наших соотечественников, проживающих за рубежом, – в этом году не только остались в строю, но и заметно прибавили в классе, по сравнению с годом прошлым. На FORTIS Dogfight Cup 2005 SLI заняли почетное четвертое место, уступив лишь двум названным командам. И это при том, что тренироваться ребята начали всего за несколько месяцев до старта. В этом году они, поднаторевшие в Lock On и изучившие тактику главных соперников, должны были брать «бронзу». Тоже как минимум.

С этими мыслями SLI принялись подключать к казенным компьютерам привезенные с собой джойстики Saitek, мониторы Sony и прочую высокотехнологичную аппаратуру, без которой авиасимулятор не ависимулятор вовсе, а так – игрушка на один час. Особое внимание привлекли два хитрых устройства, называемые tracker и ButtKicker. Первое – маленькая копия треноги из «Войны миров», излучающая ИК-сигнал, – крепится на монитор и фиксирует все движения головы, которые делает игрок (у игрока на бейсболке закреплены специальные для такой штуковины сенсоры) – оглядываешься по сторонам, не трогая кнопки на джойстике. Удобная, необходимая в летном хозяйстве вещь. Второе устройство – прикрепляющаяся к стулу dual-shock'овая примочка ButtKicker – прошло на турнире боевое крещение. НФП «Игалакс» специально снабдила SLI этой штукой – чтобы команда провела ее тестирование и заодно впечатлила других участников соревнований. Удалось и первое, и второе. Проходящие мимо посетители чемпионата останавливались возле нас, молча смотрели на действие чудо-прибора, а потом заинтересованно спрашивали: «Что это?», «ButtKicker. Сотрясатель задницы», – отвечали мы.

Budapest Expo. Воздух – земля

С самого утра в Budapest Expo, напоминающем наш ВВЦ, необычайное оживление. Вот-вот начнется жеребьевка, и венгерское телевидение берет интервью у пилотов – спрашивают дежурные банальности: «как оцениваете шансы?», «кого из конкурентов опасаетесь больше всего?». Vector на экране телевизора (картина тут же транслировалась на стоявшую рядом «плазму») очень похож на Владимира Владимировича. Если бы не форменная синяя футболка SLI, можно было бы подумать, что вещает главнокомандующий военно-воздушных сил: так же спокойно и убедительно. Рядом какие-то венгерские игровые сайты в надежде хотя бы на минуту отвлечь взоры посетителей от FORTIS Cup устроили небольшую выставку с демо-юнитами FIFA 06 и NFS: Most Wanted.

Но в этот день ничто не могло заинтересовать нас больше, чем турнир, даже сверхновые проекты от EA. Волей жребия Кирилл и Виктор попадают в группу с теми же самыми соперниками, что и год назад. Искренне желаю удачи приготовившемуся начать бой Виктору. «Нэ прø го ди цца» – с забавным прибалтийским акцентом отвечает на появление литовец Потапцев. На жеребьевке кто-то из организаторов предлагает кинуть российский рубль – на счастье.

Схватка происходит в формате 2 на 2 на заранее обговоренной высоте и при нулевой облачности. Облака отключаются, чтобы участники, взявшие в полет много горючего, не могли уклоняться от боя, отсиживаясь где-нибудь в небесах. Самолеты, на которых проходит бой, выбираются путем вычеркивания. Сам бой идет исключительно на пушках, ракеты «ильчики» и «локонщики» не признают – так и битва выглядит жарче, и играть значительно интересней: когда запускаешь ракету, электроника делает все сама, чтобы снаряд попал в цель; когда стреляешь из авиационной пушки, полагаться приходится исключительно на свой талант. И еще – один раунд воздушной схватки длится минут двадцать от силы, а подготовка к нему занимает в тысячу раз больше времени. В Lock On все решает радиолокационная система и умение правильно с ней обращаться. Прежде чем палить по контакту, надо убедиться, действительно ли перед тобой враг, а не твой партнер по команде, которому минуту назад ты сообщил точные координаты соперника. Неразбериха полная. Схватка в этой дисциплине всегда проходит невероятно напряженно. На экране постоянно горит надпись «Engine: Overheat!», а сами пилоты врашают джойстиками с бешеною, запредельной скоростью. Один из участников, посчитав, что это я вспышкой своего фотоаппарата сбил ему настройки tracker'a, в сердца выпалил, не вставая со стула: «Еще раз сфоткаешь меня – полуешь на орехи, обещаю!» После боя он подошел ко мне, извинился и пожал руку: «Я был в жутком напряжении. Надеюсь, ты

понимаешь». Курьезы в Lock On почище, чем в подборке программы «Вы очевидец». Сколько раз за два дня наблюдал, как из-за невнимательности члены сквада расстреливали друг друга почем зря. Однажды из-за ошибки в локации пилот сделал эффектный воздушный таран. Вот только направлен он был не на противника, а на напарника. Смеялись от души.

Подобных казусов с нашими за два дня не случилось, и групповой этап обе команды преодолели без единого поражения. И в «Ил-2», и в Lock On SLI заняли первые места и в плей-офф попали на команды, в противоположных группах оставшиеся вторыми. Двум группам SLI во второй день надо было провести по два поединка, которые и определяли, кто выигрывает «золото», кто «серебро», кто «бронзу», а кому придется довольствоваться скромным четвертым местом. Кирилл и Виктор играючи выбили сначала из полуфинала, а затем из финала два крепких европейских звена и спокойно ждали, когда их занястья украсят титановые FORTIS стоимостью несколько тысяч долларов. А вот Виталию и Руслану в это время было еще далеко до ликования. Они проиграли полуфинал, но в напряженном матче за третье место в последний момент все же вырвали такую нужную победу. Прошлогодний результат улучшен. Прогресс налицо. На награждении окружившие победителей фотографы просят Кирилла и Виктора поднять кубок как можно выше – чтобы наверняка увидела вся Европа.

Когда шасси нашего самолета, вылетевшего на следующий день из Будапешта в Москву, не совсем мягко коснулись взлетно-посадочной полосы «Шереметьево», никто из пассажиров не поапплодировал, все лишь только грузно выдохнули. Недавние катастрофы отучили нас ребячески радоваться самому тяжелому авиационному маневру. Но команде Saitek-Russia за прекрасную победу, давшуюся многолетним тренировками и четырехдневным перетаскиванием массивных коробок, можно подарить минутные овации. Браво!



«ГОТИЧЕСКИЕ» ГОЛОСА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Mногие из нас, разговаривая о локализациях, выпускаемых той или иной компанией, не вполне осознают, что издатель зачастую является лишь конечной инстанцией и гарантом качества работы, которую могут делать внешние фирмы, студии и частные лица. В нашем материале мы решили взять для примера одну весьма ожидаемую локализацию – проект Gothic III – и хотя бы кратко упомянуть тех, кто принимал в ней участие, а с некоторыми людьми пообщаться лично. Но для начала – немного сухой статистики от Максима Сухова:

«Над «Готикой 3» работают: руководитель отдела локализации – Макс Сухов; 2 звукорежиссера – Павел Ануфриев и Наталья Грехнева; корректор – Ирина Данчева; главный тестер – Никита Грабарник; 3 внештатных переводчика, 70 актеров озвучения. На сегодня переведено более 700 страниц только диалогов, не считая

текстов меню, подсказок, советов и прочего. Обработано более 30 часов озвучки. В общей сложности локализация такого крупного проекта, как «Готика 3» занимает 1.5–2 месяца. Общее впечатление – это тихий шок от объема текста, который нужно обработать рекордно короткие сроки. Взять хотя бы количество персонажей игры – их без малого четыре сотни. Соответственно, обилие диалогов и различные ответвления сюжета, множество терминов и наименований, уйма мелочей. Все эти составляющие игры надо между собой увязать и отразить на этапе озвучения персонажей.

Но на сам текст грех жаловаться: сюжет увлекательный, диалоги живые и забавные – наши переводчики потрудились на славу. Мы планируем закончить перевод и озвучение в конце сентября, и, думаю, это позволит выпустить русскую версию игры если не одновременно с европейской, то с незначительным отставанием».

Были ли какие-то особенные сложности или «хитрости» в переводе?

Макс Сухов: Отличительная особенность локализации RPG – большое количество главных и второстепенных персонажей и, соответственно, обилие диалогов. Мы сотрудничаем с хорошими актерами, которые могут разными голосами говорить за большое количество разных героев. Хороший актер способен 10–15 персонажей сделать разноголосыми, интересными и убедительными. Перед озвучением необходимо кропотливо разобраться в исходном материале и четко представить, какая фраза к чему должна быть сказана и с какой интонацией. В случае с локализацией «Готики 3» разработчики – молодцы: они дотошно описали чувства героев, игровые обстоятельства и особенности речи.

Еще одна сложность перевода такого проекта – специфические языковые приемы, шутки, игра слов, которые необходимо точно перевести на рус-

ский язык. Пример такого перевода: есть в «Готике 3» некто Ахмед – боец на арене, Achmed of All Trades (в нашем варианте – Ахмед Многорукий). Очень сильный и мощный, победить его крайне сложно. Поэтому при упоминании его в разговоре игрок сбивается с trades на blades (клиники):

- Fine. Now let me fight that Achmed. The one of all blades.

- Trades. He's Achmed of All Tra- ah, forget it.

Но так как главный герой у нас товарищ слегка нагловатый, особенно когда побеждает на арене, мы решили немного переинчарить игру слов и свести её к насмешке:

- Отлично. Теперь я хочу сразиться с Ахмедом. С этим Мелкоруким.

- Многорукий. Он много... а, ладно, забудь!

В общем, стараемся проявлять юмор и фантазию, но в то же время очень осторожно, чтобы это не разрушало целостность самой игры и не выбивало игрока из игрового ритма.



? Есть ли актеры, которые играют те же роли, что и в предыдущих сериях игры?

Макс Сухов: В озвучении принимают участие почти все актеры, работавшие с предыдущими частями игры: Сергей Чонишвили озвучивает главного героя; Дмитрий Полонский – Мильтона, Ли, Ангара; Влад Копп – Даро, Пронтопа, Хансона, Хамида; Дмитрий Филимонов – Иностяна, Хенби, Грага, Фазима; Ярославцев Андрей – Лестера.

В игре также прозвучат голоса Всеvoloda Кузнецова, Владимира Вихрова, Владимира Антоника, Бориса Репетура, Сергея Чихачева, Кирилла Радзика, Сергея Бурунова.

Актеры, играющие по 10-15 персонажей? Мы решили пообщаться с этими талантливыми людьми и вызнать их творческие секреты. Нашиими собеседниками стали:

Дмитрий Полонский

Образование: профильное, закончил ГИТИС, актер театра и кино, озвучивания и эстрады.

Озвучивал телесериалы: «Секс в большом городе», «Ее звали Никита», «Клан Сопрано», «Крутой Уокер», «Скорая помощь».

Герои, озвученные в «Готике 3»: Ангар (приятель главного героя, вместе с которым он сражался на острове Хоринис), Кронос (обычный старишка), Ли (тоже закаченный друг героя, знакомый ему еще по колонии), Мамук (ассасин), Майсон (повстанец, замышляющий экономическую инверсию), Мазин (ассасин, характер ненородническо-истерический), Мильтен (ученик магов огня), Муффаса (подрабатывает, сражаясь на арене).

Принимал участие в озвучении игр «Готика» и «Готика 2».

Борис Быстров

Образование: профильное, начал карьеру на киностудии им. Горького, занимался дублированием фильмов.

Озвучивал телесериалы: «Секретные материалы», «Симпсоны», озвучивал Марлона Брандо во всех русских переводах. Герои, озвученные в «Готике 3»: Акрабор (ассасин-воин), Доменик (воин-охранник), Хауке (старатели), Мирзо (ассасин-купец), Мойок (орк-стражник).

Влад Копп

Образование: высшее актерское театральное образование, закончил Высшее театральное училище им. Щепкина.

Работа на радио: в течении 5 лет – организатор, идейный вдохновитель программы «Модель для сборки».

Герои, озвученные в «Готике 3»: Агенак (циничный жирный орк), Бронтобб (мрачный орк-мыслитель), Даро (отважный воин), Эльбер (надсмотрщик за рабами), Фальк (уравновешенный и спокойный воин), Гробок (орк-охранник), Хамис (ассасин, мечтающий прикупить танцовщицу Ясмин), Джек (старый моряк), Лейф (охотник).

Принимал участие в озвучении «Готики».

Сергей Бурунов

Озвучивал: Леонардо Ди Каприо в «Авиаторе», Мэтта Деймона в «Братьях Гримм», Метью МакКонахи в «Любовь и прочие неприятности», Джеми Фокс в «Полиции Майами: Отдел нравов» и «Морпехи», мультильм «Рога и копыта».

Образование: Качинское высшее военное авиационное училище. Щукинское театральное училище. Герои, озвученные в «Готике 3»: Аног (брать И нога, всячески вредит оракам, перехватывая им грузы из Сльена, чем приводит их в бешенство), Хассан (ассасин, промышляет в руинах), Йенс (слегка свихнувшийся охотничек).

Сергей Чонишвили

Родился в Туле в актерской семье. Шестнадцать лет Сергей приехал покорять Москву. Поступал во все столичные театральные вузы, а поступил в Щукин. В 1986 году окончил театральное училище им. Б.В. Щукина с красным дипломом, и был принят в труппу театра им. Ленинского комсомола. Сергей привлек к себе огромное внимание со стороны кинозрителей. Им озвучена большая часть рекламных роликов. В ноябре 99-го ему присвоено звание Заслуженного артиста России. В апреле 2000-го он стал лауреатом премии им. И.М.Смоктуновского. Сергей Ножеревич Чонишвили – самый притягательный и востребованный мужской закадровый голос современного российского телевидения.

В «Готике 3», как и в предыдущих двух частях, озвучивает главного героя.

? Что помогает вам вжиться в образ персонажа? **В частности, дают ли вам прослушать оригинальный образец голоса (и нужно ли это)?**

Дмитрий Полонский: Да, нам дают прослушать образец оригинальной озвучки и прочитать аннотацию. Мне может быть неизвестно, как выглядят мои персонажи, но характер их понятен. Как и в любой



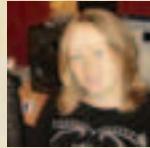
Максим Сухов,
руководитель отде-
ла локализации GFI
Russia.



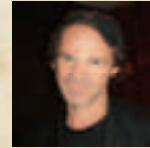
Павел Ануфриев,
звукорежиссер



Наталья Грехнева,
звукорежиссер



Ирина Данчева,
корректор



Дмитрий Полонский
озвучивал Ангара
и Ли, друзей глав-
ного героя, еще в
«Готике 2».



Борис Быстров
озвучивал орочьего
шамана Мойока



Влад Копп:
«Наёмники из од-
ной игрушки могут
быть похожими
на наёмников из
другой».



Сергей Бурунов:
«Half-Life 2 считаю
верхом игровой
индустрии».



Сергей Чонишвили,
Голос главного
героя во всех трех
частях.

роли, вжиться в образ персонажа мне помогает переход от внутреннего к внешнему: нужно представить себе, что это за персонаж, узнать его характер и уже от его лица вести диалог, голосом пытаться передать это внутреннее состояние. В данном случае голосовое – это внешнее. Когда озвучиваешь такие игрушки, очень важно сохранить и вспомнить нерастречченное в детстве чувство игры.

Борис Быстров: В образ помогает вжиться жизненный опыт, сорокалетний опыт работы в театре, кинороли. При этом приходится постоянно импровизировать, поскольку нам, актерам, неизвестно, что данного героя ожидает в его ближайшем или далеком игровом будущем. Я в своей жизни успел пообщаться со многими людьми, успел много попутешествовать, я был, например, в Средней Азии и знаю, с каким акцентом там разговаривают люди, я знаю, какими красками рисуется, например, грузинский акцент – и это совсем иная, отличная от других природа разговора.

Влад Копп: Вживаюсь постолку поскольку, делаю при этом то же самое, что требуется актеру для любой работы. По Станиславскому, как учили, воображаю себе то, что бы я делал, если бы я был орком, и как бы я себя при этом вёл.

Сергей Бурунов: Чтобы вжиться в образ героя, я слушаю образец оригинальной озвучки. Что касается профессиональных и специальных приемов, то им учат в театральном институте. В зависимости от того, какими

характерными особенностями обладает персонаж, какого он возраста, профессии или национальности, используются разные ритмы речи, метод произношения букв и слов, громкость голоса и т.д. Это называется «речевая характеристика». Естественно, нужен слух, чтобы все это слышать и запоминать.

Сергей Чонишвили: Да, я ориентируюсь на образец. Но когда есть возможность посмотреть на внешний вид персонажа и проанализировать словесное описание его характера, я ее использую. Я стремлюсь вжиться в образ, представить себе, что чувствовал бы я, если бы на мою долю выпало родиться в прекрасной сказочной империи, которой угрожает серьезная опасность и даже гибель. Пытаюсь вообразить, что я – герой, единственный, кто может исправить такое гибельное положение вещей. Знаете, это большая и нелегкая работа – собственной головой отвечать за целый мир!

Расскажите, как вы видите своих персонажей.

Дмитрий Полонский: Я озвучиваю много персонажей, и все они люди разные! Дружелюбные, неприятные, воинственные, трусливые, решительные, хитрые. Герои на меня не похожи, они бы очень удивились, если бы меня увидели, внешности и голос – это ведь совершенно разные инструменты. История у каждого героя «Готики 3» очень интересна, у них такая насыщенная жизнь, не то, что у нас – автомобильная пробка, работа, обед

и сон. У них там невероятные приключения, фантастические события, только нет любви.

Борис Быстров: О героях, которых озвучиваю, ничего не знаю, но, работая с ними, полагаюсь только на личный опыт и установки, которые дает звукорежиссер.

Влад Копп: Волосатые и вонючие мужики – главные герои большинства компьютерных игр, им приходится постоянно биться друг с другом, завоевывать, строить, и у них это очень хорошо получается. Герои как герои, настоящий герой всегда немножко небрит, немыт и волосат.

Сергей Чонишвили: Не то чтобы я его вижу... Просто я знаю, что он – безумно популярная личность в узких кругах. Приблизительно 4 месяца назад я выяснил, что существует немыслимое количество форумов на тему «Готики 3». Из искреннего любопытства я зашел на один из них и очень удивился, когда узнал о том, что мой персонаж просто живет своей, отдельной от меня, жизнью. И что поклонники игры очень просят русских издателей пригласить меня на озвучивание этого главного персонажа – это безумно приятно, большое спасибо.

Часто ли приходится импровизировать?

Дмитрий Полонский: Мне приходится импровизировать голосом, подбирать интонации, не текстом импровизировать, но именно голосом!

Сергей Чонишвили: Да, импровизировать приходится, и чаще «свой вариант» бывает лучше!

Как выглядит Gothic 3 через призму ваших ролей?

Дмитрий Полонский: Любви там точно нет. Это не сексуальная игрушка, она не эротична. Там существуют силы, может быть, они темные, а может быть – светлые, но эти силы напрямую связаны с магией. Игрушка, наверняка, очень красивая – мне нравится, как мелодично в ней названы города, какие красивые имена у героев.

Сергей Бурунов: Я видел предыдущие 2 части, они очень красивы, поэтому я думаю, что «Готика 3» так же прекрасна. Я представляю, как в «Готике» восходит солнце, как начинают заливаться багровым светом горы, как освещаются утренним солнцем леса, стелется дым, туман. Главное в этой игре – эстетика и колорит.

Сергей Чонишвили: Это прекрасный, фантастический, может быть даже средневековый мир, наполненный манией, колдунами, обманщиками и хитрецами. Довольно жестокая сказка, существующая в которой, приходится держать ухо востро!

Играют ли вообще актеры в компьютерные и видеогames?

Дмитрий Полонский: Нет, я не играю. Может, и играл бы, ведь это так интересно – виртуальные миры, способные если не заменить реальность, то хотя бы на время погрузить игрока в прекрасную и сказочную вселенную со своими законами, нравственными принципами, со своим ходом времени, бытом. Но, к сожалению, на игры совсем нет времени.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
всети «1С МультиМедиа»
обращаться в филиал - 1С-С.
125088, Москва, а/м 64,
ул. Семёновская, 21
Тел.: (495) 737-92-57
Факс: (495) 931-06-07
E-mail: info@1c-mm.ru

**YOU ARE
EMPTY**

**«Ураганный шутер в декорациях
советского тоталитаризма.
Такого ты еще не видел!»**

PC Игры.

Реклама



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.



Muza-Games

Озвучка «Готики 3» ведется на студии звукозаписи Muza-Games (<http://muza-games.com>). Студия Muza-Games открылась в 2005 году специально для записи звука к компьютерным играм. Занимается озвучкой игровых персонажей, записью специфических звуковых эффектов, озвучением и сведением видео.

Учредители и ответственные сотрудники студии Muza-Games:
Артем Колпаков и Олег Базаев.

Артем Колпаков: Высшее техническое образование, по специальности теплофизик. Артем музыкант и композитор, играет на гитаре, басе, мандолине и уттаре. В юности была своя рок-группа под названием «Фабрика». Работал на радиостанциях, в том числе на крупнейших московских, звукорежиссером и саунг-продюсером. В индустрии попал, познакомившись с сотрудниками компании «IC». Написал несколько саунтреков к играм, в т.ч. к «Санитарам подземелий». Говорит, что «идея создания студии, специализирующейся на записи звука для компьютерных игр, витала в воздухе, поскольку в Москве до появления Muza-Games не существовало ни одной такой студии. В этой сфере работают множество универсальных студий, радийных, киностудий, студий для озвучения рекламных и телевизионных роликов».

Олег Базаев: «Мы понимаем, что «Готика 3» – очень серьезный проект, осознаем, какой невероятной популярностью будет пользоваться эта игра и сколько людей ждут ее, сколько игроков купят ее и поставят на свои компьютеры. Нам, как сотрудниками студии, в которой озвучение этого проекта происходит, искренне хочется, чтобы все самые светлые ожидания игроков оправдались. Что касается локализаторов «Готики 3» – сотрудников GFI Russia – редко встретишь людей, настолько увлеченных своей работой, объемы которой так огромны! Проектов, на которые бы тратилось такое количество времени и человеческих ресурсов, мы практически не встречали».

Самые известные проекты, озвученные при содействии студии Muza-Games:
Need for Speed: Most Wanted, Need for Speed Underground, Black (PS2), Medal of Honor: Pacific Assault, SWAT 4, «Альфа: антитerror», «The Fall: последние дни мира», «Легендарный период 2», Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, SpellForce 2: Shadow Wars, «Panzer Elite Action: танковая гвардия», Still Life, Rat Hunter, «Бумер 2», «Бригада Е5» (ролик), «Х?: Воссединение 2.0», Caesar 4, Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse, «Санитары подземелий».



У нас в России к локализации игр подчас подходит даже профессиональней, чем создатели этих игр. Потому что, прослушав оригинальный вариант голоса героя, понимаешь, что разработчики как-то обошли малой кровью.

Борис Быстров: Сам в игры не играю – не до этого. Даже дети не играют, только, пожалуй, внуки. А дети мои сами озвучивают фильмы: «Гарри Поттера», «Громобой» – семейная традиция.

Vlad Kopf: Обязательно, играю и слежу за новинками.

Сергей Бурунов: Да, и очень увлекаюсь.

Я, наверное, начинающий в этом деле, хотя мне уже постоянно говорят, что я тупею и деградирую (улыбается). Так говорила моя бывшая, не побоюсь этого слова, ЖЕНА. Это происходит потому, что у меня в детстве не было компьютера и игр. Наверное, этим и объясняется феномен, когда взрослые дядьки так рулятся в игры, и жёны их бросают, и семьи рушатся. Например, дети спрашивают: «Где папа?» «А папа там, на сервере», – отвечает мама. «Папа летает, джойстики себе покупает», есть такое. И я такой же.

Я очень люблю красивые и мастерски сделанные стрелялки и экшны. Из последних игр, которые меня потрясли и от которых у меня мураски по коже, это: Call of Duty, Painkiller. Half-Life 2 я считаю верхом игровой индустрии – играешь и получаешь эстетическое удовольствие от этого, будто садишься и смотришь кино. Spilnter Cell – люблю все три части, хотя самая лучшая, конечно, последняя. Естественно, очень люблю авиасимуляторы. «Ил-2» – это просто супер, это ностальгия, ведь я когда-то в лётном училище.

Сергей Чонишвили: Я сплю по 4 часа в сутки и живу без выходных, в этом году у меня был трехнедельный отпуск – первый за

последние 6 лет! Поэтому, если я еще начну играть в компьютерные игры, то боюсь, что больше никогда в жизни я не смогу ничего озвучить.

Чувствуется ли какая-то эволюция ваших героев на протяжении сериала? Как они изменились и изменились ли?

Дмитрий Полонский: Конечно, они развиваются, продолжая свое существование в каждой новой части. Знаете, чувствуется, что в своем деле, какое бы оно ни было – доброе или злое – они уже не новички. Я уже говорил: «Готика» – это особенный фантастический мир, в котором есть свои устоявшиеся законы и нормы нравственности. Вот эти персонажи и живут в нем, с каждой новой частью становясь опытнее, мудрее и старше.

Борис Быстров: Сложно сказать. Орки, к примеру, остались на том же уровне развития, на каком и были. С остальными... хочется верить, что судьба к ним была благосклонна. Во всяком случае, в интонациях голоса, которым они говорят, великая эмоциональная эволюция очевидна.

Vlad Kopf: Иногда я, конечно, запоминаю тех героев, с которыми приходится иметь дело. Но чаще всего сложно надолго удержать в памяти образ и историю какого-то конкретного героя, потому что я профессионально занимаюсь озвучкой уже несколько лет, если бы я все это запоминал, у меня в голове не осталось бы места ни для чего больше. Честно говоря, невозможно запомнить всех героев из всех игрушек, озвученных даже за последние пару лет.

Сергей Чонишвили: Третий раз спасать мир – действительно серьезное дело. Герой возмужал, охрабрел и повзрослел!

Есть ли какая-то разница между озвучкой, например, сериалов или мультфильмов и работы над играми? Если есть, то в чем она заключается?

Дмитрий Полонский: В работе над фильмом – неважно, говорим ли мы о «закадре» или о дубляже – мы ограничены работой уже существующего на экране актера. При озвучении игры мы более вольны в обращении с голосом. Потому что если речь идет о картине, тут уж будь любезен, не испортить того актера, который уже все сыграл и сказал, и повтори за ним в лучшем виде. А здесь ты можешь ваять на полную катушку, играть, как ты хочешь, потому что мы не ограничены картиной – визуальным рядом.

Борис Быстров: Разница, конечно, есть: при озвучке игры нужно быть очень внимательным. Потому что если ты, озвучивая фильм, наблюдаешь за актером, а в компьютерной игре ты персонажа не видишь, значит, тебе его надо придумать самому, чтобы он был похож на те описания характеристик голоса, которые даны перед записью.

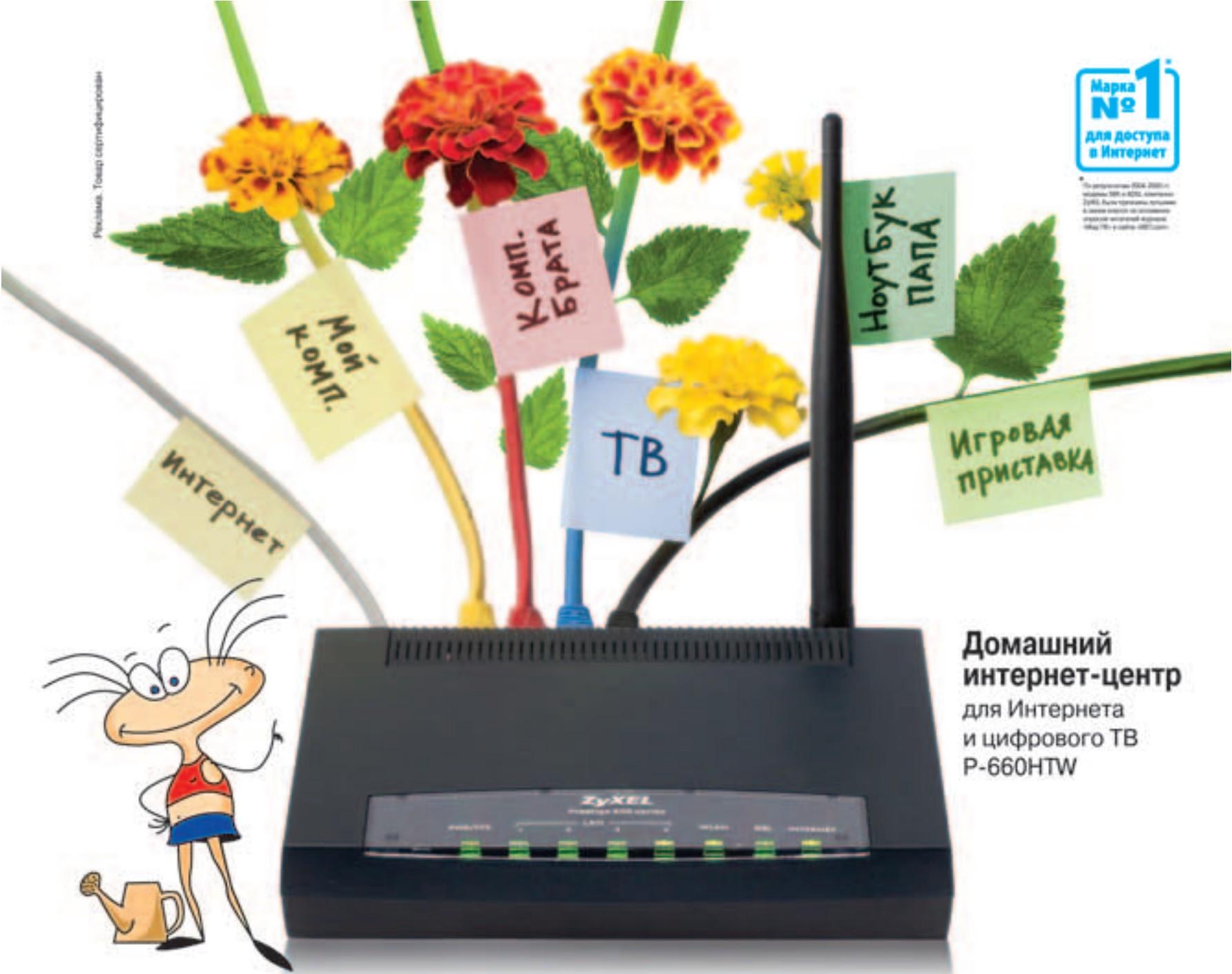
Сергей Бурунов: Есть своя специфика у каждого вида искусства. В фильме есть картина, к которой надо подобрать тембр, ты видишь, что делает человек на экране, у тебя есть мощный видеоряд, очень жесткая инструкция. В играх у тебя есть только звуковой ряд и тебе приходится немало додумывать.

Vlad Kopf: Для работы с играми нужно иметь очень развитую фантазию. Гляди на экран при дублировании, ты понимаешь, что это за человек и слышишь его собственный голос, понимаешь ситуацию, в которой он находится, на сто процентов. С озвучением компьютерных игр чаще всего, конечно, приходится фантазировать и домысливать ситуацию.

Нужно, чтобы герой в твоем воображении «оброс мясом», у него появился какой-то характер. Чаще всего этого героя не видишь, а вспоминаешь, как выглядит орк, как выглядит наемник. Хотя, в принципе, наемники из одной игрушки могут быть похожими на наемников из другой игрушки.

Важно добавить, что у нас в России к локализации игр подчас подходят даже профессиональней, чем создатели этих игр. Потому что, прослушав оригинальный вариант голоса героя, понимаешь, что разработчики как-то обошли малой кровью. У нас используется больше голосов, актеры более творчески подходят к озвучке. Такое впечатление, что для них это рутина, а мы еще не наигрались.

Сергей Чонишвили: Разница, конечно, есть, и чтобы объяснить все ее нюансы придется потратить не один час! Если говорить одним словом, то для меня компьютерная игра это, как правило, либо определенный литературный рассказ, либо какие-то отдельные эмоциональные реплики. Невозможно сказать, с чем больше нравится работать – с рекламой, с кино, с телепередачами или с играми, потому что важнее всего интересная работа. Суть в том, что любую работу нужно делать профессионально. ☐



Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Настольному компьютеру в детской комнате, приставке для приема интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете... Интернет-центры P-660HT и P-660HTW компании Zyxel объединяют в сеть всю домашнюю компьютерную технику и с помощью первоклассного встроенного модема ADSL2+ подключают ее к Интернету на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от атак и кражи информации. Впервые для настройки безопасности и выхода в Интернет не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас сделает уникальная технология ZyXEL NetFriend.

- Постоянное и надежное ADSL-соединение с Интернетом на скорости до 24 Мбит/с при свободном телефоне
 - Подключение до трех компьютеров и ТВ-приставки с одновременным выходом в Интернет
 - Полная поддержка интерактивного цифрового телевидения
 - Настройка ADSL-услуг и безопасности домашней сети в считанные минуты
 - Wi-Fi для беспроводных ноутбуков



Быстрая настройка NetFriend

Бесплатная горячая линия ZyXEL:
(495) 542-8929, 8 (800) 200-8929
omni.zyxel.ru

ZyXEL



Автор:
Денис Никишин
nikishin@gameland.ru

MFA'2006: ЧЬЕ КУНГ-ФУ ЛУЧШЕ?

В КОНЕЦ АВГУСТА В МОСКВЕ СОСТОЯЛСЯ УЖЕ ТРЕТИЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО ФАЙТИНГАМ. ПРИВЫЧНАЯ БОЙЦАМ ВИРТУАЛЬНЫХ АРЕН АББРЕВИАТУРА МФА СОБРАЛА БОЛЕЕ ДВУХСОТ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ В МОСКОВСКОМ КИБЕРСПОРТИВНОМ ЦЕНТРЕ 4GAME.

В СПИСОК ДИСЦИПЛИН ВШЛИ ЧЕТЫРЕ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ФАЙТИНГА ДЛЯ PLAYSTATION 2: ТРЕХМЕРНЫЕ TEKKEN 5 И SOUL CALIBUR III И РИСОВАННЫЕ GUILTY GEAR XX SLASH CO STREET FIGHTER 3. СРАЖАТЬСЯ ПРЕДЛАГАЛОСЬ КОМАНДАМИ, ПРИЧЕМ ИГРОКИ, НЕ ПОБЕСПОКОИВШИЕСЯ О НАПАРНИКАХ ЗАРАНЕЕ, ПОДЫСКИВАЛИ ИХ ПРЯМО ПЕРЕД НАЧАЛОМ СОСТАЗАНИЙ. КРОМЕ ТОГО, ПО TEKKEN 5 И GUILTY GEAR XX SLASH ПРОВОДИЛИСЬ И ОДИНОЧНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ.

Oткрылся чемпионат с показательного боя двух лучших (по рейтингам Fighting.ru) российских игроков в Tekken 5. Akira померился силами с уже знакомым многим читателям нашей рубрики Belial'ом, подтвердив, что не зря занимает первое место в рейтингах. Последовавший одиночный турнир по Tekkenу также проходил под диктовку Akiry. Семьдесят восемь участников были разбиты на 10 групп с таким расчетом, чтобы сильнейшие игроки поровну распределились между командами. От каждой группы в плей-офф выходило 2 спортсмена. Поначалу многие считали



1

москвичей безусловными лидерами в обеих 3D-дисциплинах, но у некоторых гостей чемпионата хватило задора на деле опровергнуть расхожее мнение. В трех группах первые места заняли Romer (Норильск), Rufus (Кострома) и скромный человек под псевдонимом Bruce Lee, прибывший в столицу из Калуги. Тем временем начался плей-офф, и пока московские «отцы» разбирались между собой, Romer (ударение на первый слог) продолжил путь к вершине. Разгромив нескольких признанных мастеров, он встретился в решающем поединке с Akirой. Казалось, сенсационная победа Норильска на MFA не за горами, но

последний бастион оказался Romeru не по зубам. В итоге ему и его Marduk'у пришлось довольствоваться очень почетным вторым местом, а первое оставил за собой московский Law. Под аплодисменты зрителей завершился Tekken и начался командный турнир по Street Fighter. Он привлек куда меньше участников (всего двадцать команд), но события развивались похлеще, чем на предыдущем состязании: две столицы России собрались выяснить давние отношения. В итоге турнир получился не менее захватывающим, чем предыдущий: москвичи, проведя в «четверку лучших» три команды, расслабились, а последние

оставшиеся на турнире питерцы, наоборот, собирались, и, выиграв пять поединков подряд, поднялись на первое место. В итоге на первом месте персонажи Ken и Dudley, а на втором – Gouki и Dudley. Сравнить счет хозяева смогли только после турнира, в символической битве сборных городов. Там со счетом пять-четыре победила сборная Москвы, но кубок за первое место это уже не вернуло. Тем временем начался последний турнир первого дня – командные бои в Guilty Gear XX Slash. В них участвовало 24 команды по три человека в каждой. Тут фаворитами считались питерцы, занимавшие первые



2



1 Начало турнира: кубки ждут победителей

2 Опытные бойцы спели за поединками, разъясня зрителям, какой прием только что помог спортсмену выиграть схватку.

3 Питерцы празднуют победу: три места в «четверке лучших» на одиночном турнире по Guilty Gear XX Slash достались мастерам из северной столицы.



места на последних крупных турнирах. И в это раз традиция нарушена не была – первое место и набор из трех iPod Nano достались питерской dream-team: Goga (чемпион FWI 2005, играет за Chipp'a), Skywalkerer (чемпион предыдущего MFA, Baiken) и Raven (топовый питерский игрок, Johnny). Второе место тоже осталось за питерской командой, и лишь на третье пробились москвичи. Удивило многих четвертое место команды из Нижнего Новгорода, но дальнейшие события показали, что оно не было случайным. Второй день чемпионата начался с одиночного турнира по Guilty Gear, оказавшегося роковым для москвичей. В топ-6 пробилось пять питерцев и один игрок из Нижнего Новгорода, а все столичные бойцы оказались за призовой чертой.

В финале встретились призеры предыдущего дня: Goga (Chipp) победил Mad Tomato (Anji), а третье место осталось за Avatar'ом из Нижнего Новгорода (Robo-Ky). Не удалось москвичам отыграться и в битве сборных городов – хотя обе команды играли «вторым составом», преимущество осталось за Санкт-Петербургом: пять побед против четырех. Вслед за 2D-турнирами наступила очередь двух 3D-дисциплин. Командный Soul Calibur III удивил только четвертым местом команды Костромы. А «тройку лучших» оккупировали команды из Москвы, причем в финале опять встретились старые знакомые: финалист прошлого MFA, Llanowar, и победитель прошлого MFA, OnYourMark. И результат тоже

повторился – команда Марка и Irvin'a (оба играли за Maxi) в упорной борьбе победила команду Llanowar'a и Belial'a (Nightmare и Mitsurugi).

Завершил программу командный турнир по Tekkenу. 19 команд боролись за титул чемпиона и три двухгигабайтных iPod'a. Опять порадовали своим выступлением костромичи и норильцы, но на этот раз и тех, и других москвичам удалось остановить на подступах к заветной «четверке лучших». А завершился чемпионат тем же, чем и начался – противостоянием Акиры (и его Dragon team) и Белиала (и его Indyuk Finest DR). В битве Дракона и Индюка вновь победил Дракон, и Акира добавил к своей коллекции титулов победу на командном MFA'2006.

MFA'2006 стал еще одной вехой в истории российского консольного киберспорта. Впервые крупный чемпионат по файтингам проводился в столь удобной обстановке киберспортивного центра, происходящее на большом экране комментировалось лучшими игроками России и Украины, а благодаря спонсорской поддержке компаний Offo.ru и Sony Computer Entertainment Russia общий призовой фонд чемпионата перешагнул солидную отметку в \$5000. Не осталась в стороне от происходящего и «Страна Игр» – информационный спонсор MFA, освещавшая все стадии подготовки и проведения чемпионата.

Организаторы турнира – проект Fighting.ru – благодаря всех игроков и зрителей MFA'2006 и ждут вас на следующих турнирах по файтингам.



ИТОГИ ЧЕМПИОНАТА И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИЗОВ:

TEKKEN 5: 1V1 (78 УЧАСТНИКОВ)

1. Akira (Law) (Москва) – PSP Giga pack + T5DR Coupon; \$250
2. Romer (Marduk) (Норильск) – SD-Flash 1Gb; \$100
3. Z Man (Feng) (Москва) – \$50
4. Belial (Bryan) (Москва)

STREET FIGHTER III: 3S 2V2 (20 КОМАНД)

1. Спюни Комара: Slayer Moon (Ken) (Санкт-Петербург), USA (Dudley) (Санкт-Петербург) – 2x PSP Value Pack
2. Коломенское: Bes (Gouki) (Москва), Lolo (Dudley) (Москва) – \$100
3. Козырные парни: Random F (Chun-Li) (Москва), Darun (Ken) (Москва)
4. Душки: Ha-happy (Chun-Li) (Москва), Nicola (Ken) (Москва)

GUILTY GEAR XX SLASH: 3V3 (24 КОМАНДЫ)

1. KZ: Skywalkerer (Baiken) (Санкт-Петербург), Raven (Johnny) (Санкт-Петербург), Goga (Chipp) (Санкт-Петербург) – 3x iPod Nano 2Gb; \$100
2. Bozo Crew: RoBoBOB (Slayer) (Санкт-Петербург), Mad Tomato (Anji) (Санкт-Петербург), VED (Ky) (Санкт-Петербург) – \$50
3. TNP.TIM: S.Claus (Chipp) (Юбилейный), Llanowar (Baiken) (Москва), Incy (Venom) (Москва)
4. Lorenzo Lamosy: Avatar (Robo-Ky) (Нижний Новгород), Minagushi (Slayer) (Нижний Новгород), Last Angel (Johnny) (Нижний Новгород)

GUILTY GEAR XX SLASH: 1V1 (56 УЧАСТНИКОВ)

1. Goga (Chipp) (Санкт-Петербург) – PSP Giga Pack; \$150;
2. Mad Tomato (Anji) (Санкт-Петербург) – \$50; \$75;
3. Avatar (Robo-Ky) (Нижний Новгород) – \$25
4. Skywalkerer (Baiken) (Санкт-Петербург)

SOUL CALIBUR III: 2V2 (28 КОМАНД)

1. No Smoking: Irvin (Maxi) (Москва), OnYourMark (Maxi) (Москва) – 2x PSP Value Pack + T5DR Coupon; \$150
2. Fighting.ru: Belial (Mitsurugi) (Москва), Llanowar (Nightmare) (Москва) – 2x SD-Flash 1Gb; \$100
3. Sapped Girls can't say NO: Gizmo (Mitsurugi) (Москва), Hayanah May (Xianghua) (Москва) – \$50
4. AI Team: Krelian (Xianghua) (Кострома), Rufus (Maxi) (Кострома)

TEKKEN 5: 3V3 (19 КОМАНД)

1. Dragon Team: Akira (Law) (Москва), Bruce Lee (Law) (Калыра), Shaman (Marduk) (Москва) – 3x iPod Nano 2Gb; \$150
2. Indyuk Finest DR: Belial (Bryan) (Москва), Llanowar (Ganryu) (Москва), A. (Steve) (Москва) – \$100
3. Я не помню: Z Man (Feng) (Москва), Dragnir (Heihachi) (Москва), Rekno (Steve) (Москва) – \$50
4. The End: CoxaTbli (Lei) (Москва), Mars (Kazuya) (Москва), LiTo (Bryan) (Москва)

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.



В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи — более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.



«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.



«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.



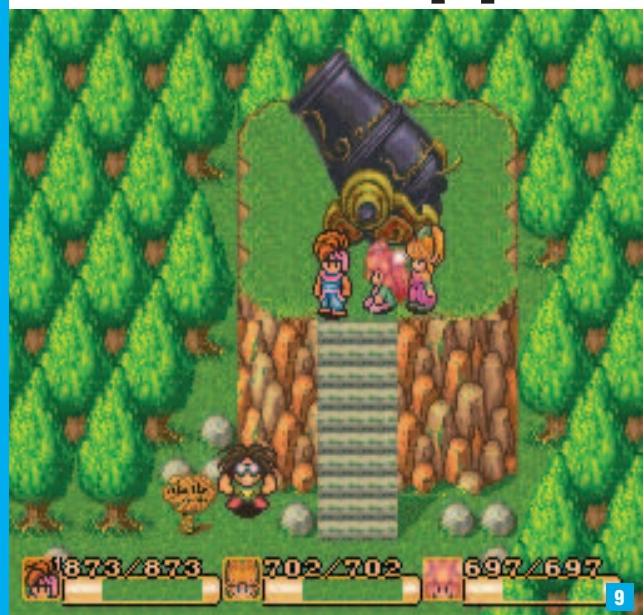
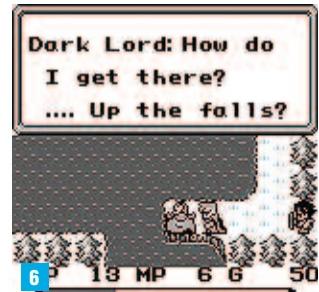
«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.





SEIKEN DENSETSU

ВСЯ ПРАВДА О СЕРИАЛЕ



Вдалёком-далёком 1987 году руководство тогда ещё малоизвестной японской компании Square официально зарегистрировало название Seiken Densetsu, что с японского переводится как «Легенда о священном мече» (впоследствии этот меч сыграет особую роль в каждой части игры). Автором и создателем сериала стал Коути Иси (Kouchi Ishii), который возлагал на своё детище большие надежды, ведь Square находилась на грани банкротства. Первую часть игры с громким заголовком Seiken Densetsu: The Emergence of Excalibur («Легенда о священном мече: Возникновение Экскалибира») планировалось выпустить для консоли Famicom Disk System. Геймеров ждала традиционная японская RPG с пошаговой боевой системой.

Справка: Nintendo Famicom Disc System (Nintendo Family Computer Disk System) – аппаратное расширение к стандартной комплектации NES (прокатившейся по нашей стране под лозунгом «Денди – играют все!») в виде дисковода, который подключается через разъем для картриджей. Устройство впервые появилось в продаже в

1986 году, а в качестве носителей информации использовало трёхдюймовые двусторонние гибкие магнитные диски – переделанную разработку компании Mitsumi. Объём одного такого диска мог достигать 128 килобайт (по 64 Кбайт на одну сторону).

Яркая рекламная кампания вовсю нахваливала достоинства новинки, в том числе и невероятный объём (пять гибких дисков – рекордное число по тем временам). Square начала принимать предварительные заказы. Но в ноябре 1987 года будущие покупатели получили письмо, что проект Seiken Densetsu закрыт, а заменит его схожая по сути RPG – Final Fantasy. Впрочем, не будем сейчас вспоминать о грандиозном успехе первой части одного из самых популярных ролевых сериалов за всю историю видеоигр. Кто знает, что было бы, если бы Seiken Densetsu всё-таки появилась тогда на игровой арене? Возможно, сейчас бы Коути Иси не уступал по известности Хиронобу Сакагути, а мы бы с нетерпением ждали европейского релиза двенадцатой «Легенды». Однако судьба распорядилась иначе. Спустя четыре года Square решилась воскресить Seiken Densetsu.

Теперь ей отводилась роль «гайдена» Final Fantasy.

Справка: «Гайден» (*gaiden*) дословно переводится с японского как «история за пределами основной» или «альтернативная история». События в ней разворачиваются либо в параллельной с основным миром «первоисточника» вселенной, либо в этой же вселенной, не затрагивая основной сюжет. «Гайденами» обзаводятся не только игры: достаточно вспомнить аниме-сериял *Vision of Escaflowne* с альтернативной полнометражной версией.

Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden

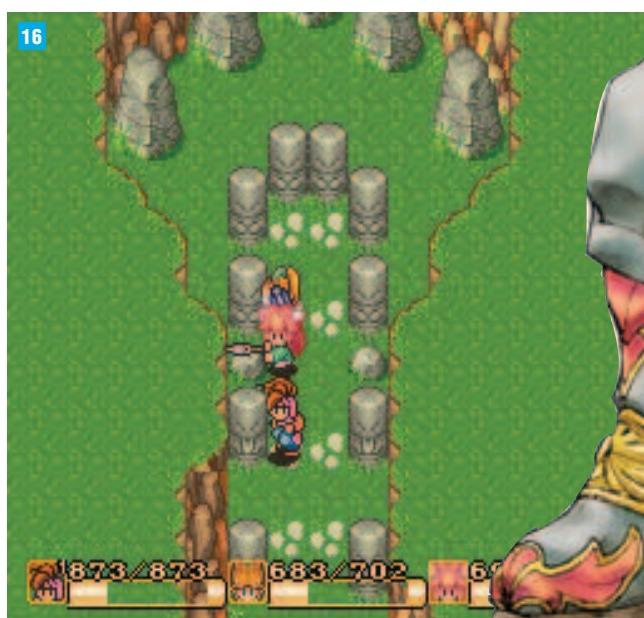
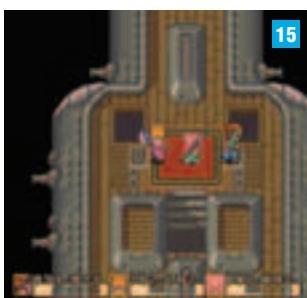
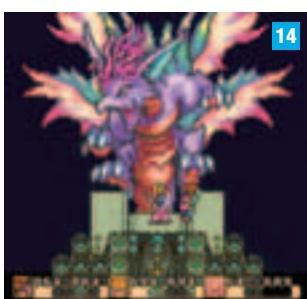
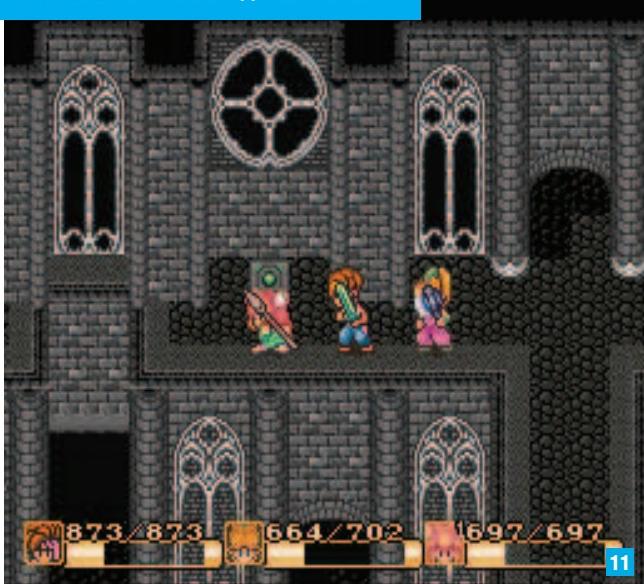
Платформа: Game Boy

Дата выпуска: 8 июня 1991 года

Как только не называли первую часть Seiken Densetsu! Даже в Японии ее сперва хотели назвать Gemma Knights (кто это такие, мы расскажем чуть позже). В Северной Америке игра появилась под заголовком Final Fantasy Adventure, а в Европе – Final Fantasy Mystic Quest (не путать с игрой Final Fantasy Mystic Quest, которая вышла год спустя на SNES, и никакого отношения к сериалу Seiken Densetsu не имеет).

Игровой процесс до боли напоминает популярную в те годы Legend of Zelda (NES). Игрок смотрит на мир сверху под небольшим углом, а мир, в свою очередь, поделён на небольшие клетки, каждая из которых соответствует размеру экрана консоли. Главный герой путешествует не в одиночку, а в сопровождении дружественных персонажей. Правда, управлять ими нельзя: они подчиняются командам искусственного интеллекта. Графическим оформлением игра очень напоминала первые части Final Fantasy. Даже тонкие оттенённые рамочки меню и некоторые спрайты перекочевали именно оттуда. А вот от случайных столкновений с монстрами и пошаговых битв Seiken Densetsu отказалась.

Сюжет рассказывает о Древе Маны, которое существует лишь благодаря силе воли каждого живого существа на планете. Одно прикосновение к нему вызывает невиданный прилив энергии. Злодей с незамысловатым именем Тёмный Лорд решает, что именно столь чудодейственным источником магии ему не хватает для покорения мира, но его разговор с доверенным советником подслушивает мальчик по имени Сумо. И хотя у



дерева Маны и так есть хранители, рыцари Гемма, помощь Сумо, а также загадочной девушки по имени Фудзи, окажется незаменимой в нелегком деле спасения мира.

Справка: Саундтрек к игре стал одним из первых серьёзных проектов молодого японского композитора Кенди Ито (Kenji Ito). В англоязычном варианте игры главные герои изначально безымянны, и игрок обязательно должен назвать их сам. В последующих частях игры, вышедших за пределами Японии, эта традиция сохранилась. В 2003 году вышел римейк игры для Game Boy Advance под названием *Sword of Mana* (подробности читайте далее). В 2006 году вышел цветной java-римейк игры для мобильных телефонов уже от самой Square Enix.

Seiken Densetsu 2: Secret of Mana

Платформа: SNES

Дата выпуска: 6 августа 1993 года

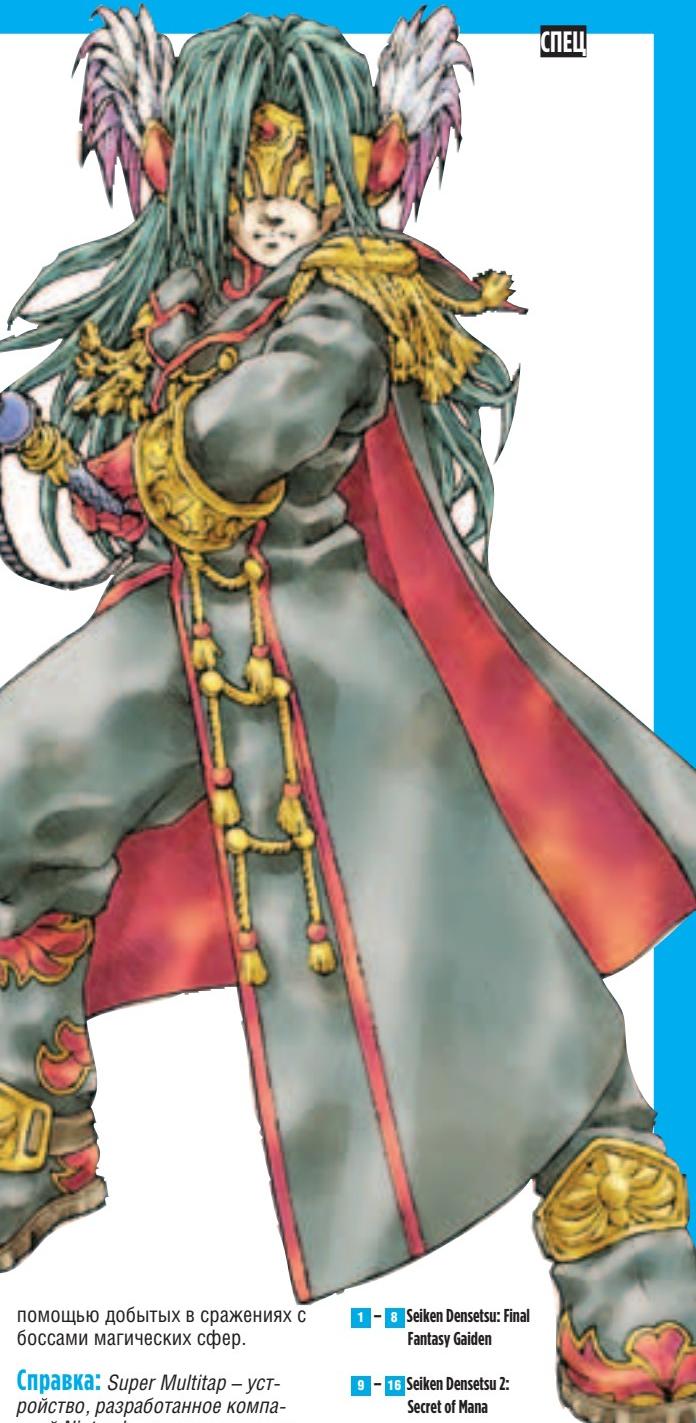
Вторую часть сериала готовили для так никогда и не появившегося на свет CD-расширения для SNES. Когда же Nintendo внезапно отказалась от этой разработки, Square пришлось выпустить игру

на обыкновенном картриже. При этом из-за урезки в объеме носителя, Seiken Densetsu 2 лишилась большинства графических красот и примерно 40% запланированных приключений. Тем не менее, редкая игра в те времена могла похвастаться высоким разрешением 512x224, которое позволяло использовать более мелкие шрифты и не захламлять экран лишними деталями. А герои путешествовали по уже практически трёхмерной карте мира.

Сюжет заимствует мотивы как из легенд о короле Артуре, так и из сказания о Вавилонской башне. Посудите сами: жители мира Secret of Mana, одержимые манией величия, возвели неприступную магическую крепость на зависть богам. Те из всех сил стараются приструнить обнаглевших людышек, но осады срываются одна за другой. Долгую кровопролитную войну останавливает загадочный рыцарь с Мечом Маны, который разрушает твердыню. Спустя много столетий мальчик по имени Рэнди (Randy) вытаскивает ржавый меч из камня, несмотря на запрет старейшин родной деревни. В наказание его гонят прочь, и теперь он, заручившись подде-

ржкой старого рыцаря по имени Джема (Jema – вместо Gemma в первой части) и ещё двух верных друзей, должен расхлебывать заваренную кашу. Игровой процесс со времён первой части не слишком изменился: бои по-прежнему проходят в реальном времени. Но без нововведений не обошлось. К примеру, появились «элементалы» – живые существа, которые делятся с главным героем магической силой и позволяют ему колдовать. Всего их восемь, и они становятся постоянными персонажами всего сериала. Помимо этого, впервые в истории японских RPG геймерам предлагается проходить игру совместно (дополнительные джойпады подключались к консоли через устройство Super Multitap). В одиночном режиме дружественными персонажами руководит AI. Опыт оказался успешным, и Square впоследствии оснастила совместным режимом других представительниц Seiken Densetsu.

Арсенал героев пополнился хлыстами, бumerангами и копьями. При этом любое оружие развивается по мере его активного использования. Усовершенствовать любимые мечи и луки предлагается в кузнице с



1 – 8 Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden

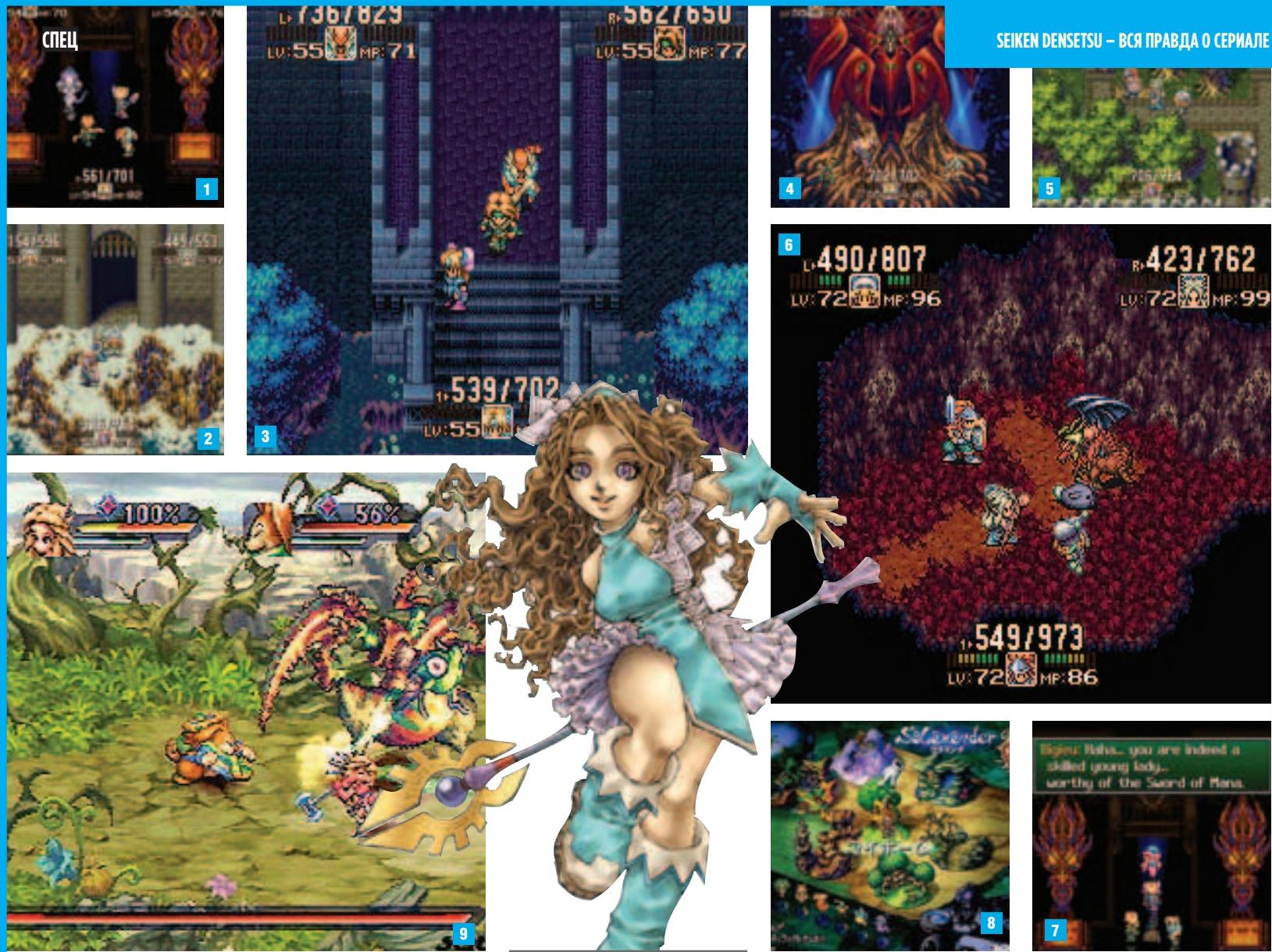
9 – 16 Seiken Densetsu 2: Secret of Mana

помощью добывших в сражениях с боссами магических сфер.

Справка: Super Multitap – устройство, разработанное компанией Nintendo в сотрудничестве с Hudson Soft в 1993 году. Оно позволяло подключать к Super Nintendo вплоть до 4 джойпадов одновременно и изначально предназначалось для игры Bomberman (именно поэтому дизайн первой партии напоминал голову Бомбермана).

А самым, пожалуй, интересным сюрпризом стало «кольцеобразное» меню – будущая «визитная» карточка сериала. Оно позволяло игроку максимально быстро и эффективно использовать предметы и кастовать заклинания. Позднее новшество быстро перекочевало в другие игры и даже в некоторые мобильные телефоны (японские, разумеется).

Справка: Композитор второй части сериала – Хироки Кикута (Hiroki Kikuta) – прославился именно благодаря этому проекту. Саундтрек разошёлся огромным тиражом. Позднее Кикута записал музыку к третьей части сериала Seiken Densetsu и к прародительнице



1 – 7 Seiken Densetsu 3

8 – 9 Seiken Densetsu: Legend of Mana

линейки *Shadow Hearts – Koudelka* (PS one).

Для многих геймеров за пределами Японии знакомство с сериалом началось именно с этой части игры. Только на территории Азии она разошлась тиражом в более чем полтора миллиона копий.

Seiken Densetsu 3

Платформа: SNES

Дата выпуска: 30 сентября 1995 года

Третья часть сериала вышла лишь на территории Японии и официально не переведена на английский язык до сих пор. Северной Америке и Европе вместо очередной порции «Священного Меча» досталась *Secret of Evermore* от новорожденной студии Square USA. Игру ждал весьма прохладный прием. Еще бы! Несмотря на многообещающее название (*Secret of* она напоминала *Seiken Densetsu* лишь «кольцеобразным» меню). Впрочем, существует достаточно качественный неофициальный перевод *Seiken Densetsu 3*, который выполнил переводчик-энтузиаст Нил Корлэйт (чуть ранее он перевёл на английский *Final Fantasy III*). Тем не менее, поклонники продолжают надеяться, что Square однажды выпустит англоязычный ремейк хотя бы для GBA. Сюжет закручен вокруг Камней Маны, в которые много тысячелетий назад Богиня при помощи магиче-

ского меча заточила восьмых могущественных монстров. После этого она превратилась в Дерево Маны и уснула. А теперь некие злые силы планируют освободить древних чудовищ и обрести с их помощью власть и могущество.

В начале игры предлагается набрать в команду троих персонажей из шести доступных. Среди них Анжела (Angela) – принцесса магического королевства Альтена, Хокай (Hawkeye) – благородный вор, Лиз (Riesz) – принцесса-амазонка из Королевства Ветра, Дюран (Duran) – странствующий мечник из королевства Форсена, Кевин (Kevin) – дерзкий мальчишка-оборотень и Шарлот (Charlotte) – мальчишка-клерик. В зависимости от выбора меняется вводная глава, а также открывается один из трех сюжетных сценариев.

Впервые применяется классовая система. Достигнув 18-го уровня (а позднее 38-го), герои могут сменить профессию, а заодно и обновить набор боевых приемов. К уже привычному «кольцеобразному» меню добавилась возможность покидать поле битвы в любой удобный момент, просто отбегая от монстра на безопасное расстояние. Кроме того, игра поддерживает смену дня и ночи, а также – дней недели. От этих показателей зависит эффектив-

ность использования магических заклинаний, а в некоторые дни, к примеру, многие гостиницы пускают путешествующих героев на ночлег бесплатно.

Seiken Densetsu: Legend of Mana

Платформа: PS one

Дата выпуска: 15 июля 1999 года

Пожалуй, самой оригинальной представительницей рода *Seiken Densetsu* за всю историю его существования стала *Legend of Mana* (PS One; 1999). Правда, как считают многие знатоки и поклонники сериала, это «гайден», а вовсе не четвёртая часть сериала (да, вот такие эти японцы странные люди: сначала придумывают ответвление к чему-либо, и тут же сочиняют ответвление к ответвлению).

В *Legend of Mana* нет линейного сюжета. По тем временам для консольных RPG это было необычно. События разворачиваются вокруг Дерева Маны. За девять веков до начала игры оно скорвало дотла в результате неких трагических событий. Вместе с гибелем дерева исчезли города, леса, озёра и прочие достопримечательности, которые зависели от его жизненной силы. Немногочисленные искатели приключений и фанатики, одержимые жаждой власти, ведут поиски осколков некогда великой энергии, известной, как мана.

Список героев ограничен двумя безымянными персонажами: парнем и девушкой. Особой разницы между ними нет. Создавать мир игрокам предлагается самостоятельно. Это значит, что если вам удалось найти какой-либо магический артефакт, вы можете разместить его на карте, тем самым определив, где появится новый город или новое подземелье (тот же принцип использовала впоследствии *Final Fantasy Tactics Advance*). Затем вы волны выбрать, куда отправиться, какие задания выполнять, а какие отложить на потом. Порой к главному герою временно присоединяются другие персонажи, которыми предлагается управлять при помощи второго джойпада или сдать на поруки AI.

Legend of Mana – одна из самых красивых игр, которые лично мне доводилось встречать на PS one. Все пейзажи нарисованы от руки (и, нужно отметить, что сделано это с редкой любовью). Честно говоря, даже проходя «Легенду» в эпоху консолей нового поколения, напрочь забываешь, что она создавалась для устаревшей во всех отношениях «Соньки» номер один, и всё больше начинает казаться, что листаешь красочную детскую книжку с красивейшими картинками.

Справка: Широко известный в Японии мангака Сиро Амано (*Shiro*

www.zifry.ru

www.zifry.ru ЦИФРЫ

МАГАЗИНЫ ЦИФРОВОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

МОСКВА тел. (495) 589-7638

- ТЦ «Горбушкин Двор»
Багратионовский проезд д.7
м. Багратионовская
 - ТЦ «ЧЕРЕМУШКИ»
ул. Профсоюзная д. 56
м. Новые Черемушки

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ Тел. (812) 320-8080

- Левашовский пр. 12
 - Московский пр. 109
 - Ленинский пр. 138
 - Энгельса пр. 27
 - Бизнес Центр «ЭВРИКА»
 - ТЦ «РУМБА»
 - ТЦ «ОН»
 - ТЦ «МИЛЛЕР-ЦЕНТР»
 - ТЦ «ГРАНД-КАНЬОН»

К КОМПЬЮТЕРУ «ЦиФры»
на базе процессора
Intel® Core™ 2 Duo
Microsoft® Windows® XP
В ПОДАРОК!



Выполняйте больше задач с помощью компьютера «ЦИФРЫ» на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo. Вы можете редактировать видео или фотографии, работать с финансовыми, инженерными и научными приложениями и, например, одновременно с этим, слушать музыку и проводить антивирусную проверку.

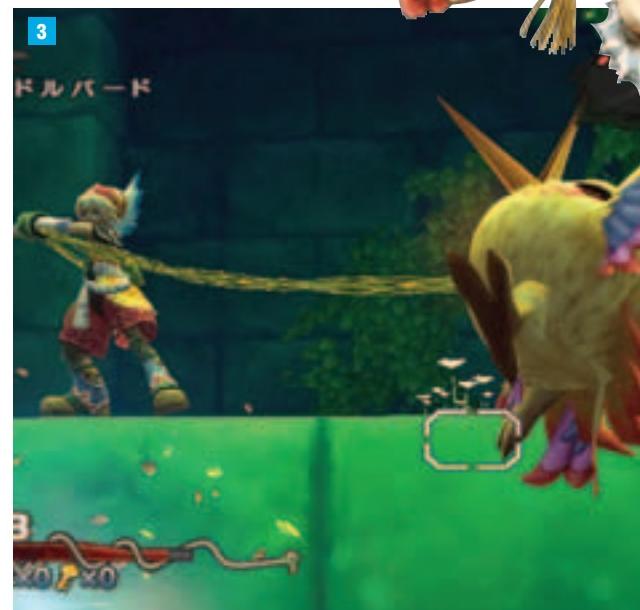
"О том, что делает Intel® Core™ 2 Duo самым производительным процессором, можно узнать на www.intel.com/core2duo

Intel® Core™ 2 Duo

* На 40% быстрее,
на 40% экономичнее*

* На 40% быстрее,
на 40% экономичнее*





1 – 4 Seiken Densetsu 4: Dawn of Mana

5 – 9 Seiken Densetsu: Sword of Mana

Amano) в период с 2000 по 2003 год нарисовал комикс по *Legend of Mana*. Всего вышло пять томов о приключениях отважного и безрассудного мальчика по имени Тото. Позднее этот же художник выпустил мангу и по *Kingdom Hearts*. Помимо вспомогательных персонажей, во время битв героя помогают и домашние животные. *Legend of Mana* (наравне с *Final Fantasy VIII*, *Arc the Lad III*, *Grandia*, *SaGa Frontier 2*, *Tales of Eternia* и другими консольными RPG) совместно с устройством *Sony PocketStation*. С его помощью геймеры могут разводить питомцев и ухаживать за ними вне самой игры.

Seiken Densetsu: Sword of Mana

Платформа: Game Boy Advance

Дата выпуска: 29 августа 2003 года

В 2003 году Square устроила небольшой праздник для ностальгирующих геймеров, издав основательно переработанный ремейк *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden*. Изначально создатели планировали ввести совместный режим прохождения, но позднее отказались от этой затеи. Героев по-прежнему зовут Сумо и Фудзи, зато теперь можно выбрать, за кого из них сыграть. У каждого персонажа – своя цель, хотя особой разницы в приключениях нет. В остальном

Sword of Mana следует первоисточнику, отличаясь разве что графикой, чем-то напоминающей *Seiken Densetsu 3* и *Legend of Mana* одновременно.

World of Mana

В 2005 году руководство Square Enix официально заявило, что в ближайшие годы выпустит несколько новых игр из серии *Seiken Densetsu* на различных платформах под объединённым названием *World of Mana*.

Seiken Densetsu 4: Dawn of Mana

Платформа: PlayStation 2

Дата выпуска: 31 декабря 2006 года

Наконец-то мир увидит официальную четвёртую часть сериала *Seiken Densetsu*! Коути Иси уже около года работает над полностью трехмерной «Легендой о Священном Мече». В проекте задействован движок Havoc (который, к примеру, использовался в *Half-Life 2*).

Главными героями игры на этот раз станут двое шестнадцатилетних подростков – Элди (Eldi) и Ритция (Ritzia). Упоминается и третий персонаж, домашний питомец Ритции, но о нём известно очень мало. А начнутся приключения храбрецов после того, как на их родной город нападёт армия соседствующей страны. Об остальных аспектах игрового процесса и

сюжета Square Enix пока умалчивает. Известно лишь, что Северная Америка увидит английскую версию игры не ранее чем в конце первого квартала 2007 года.

Дежавю

Даже после пропажи словосочетания *Final Fantasy* из названия сериала, некоторые «фирменные» персонажи вселенной Хиронобу Сакагути всё же успели прижиться в новом мире. Взять хоть ездовых куриц чокобо: в *Seiken Densetsu* они именуются чокоботами (Chocobot), а в *Legend of Mana* о них говорят что-то вроде «это вовсе не чокобо, про которых вы только что подумали!». Не отстают и муглы, которых можно встретить в первых трёх частях «Легенды» и в *Sword of Mana* (GBA). Из *Final Fantasy* позаимствованы и трёхмерные перелёты по карте мира, некоторые меню и даже многие боссы.

Обзавелась *Seiken Densetsu* и собственными «героями-символами». Практически в каждой игре присутствует гном Ваттс. Он – своеобразный аналог Сида из мира FF. Занимается Ваттс, как и положено гному, кузнецким делом, помогая персонажам чинить и совершенствовать оружие. Кроме него, регулярно встречается торговец, снабжающий персонажей предметами первой необходимости. Этую роль

в *Secret of Mana* играет кот Неко, в *Children of Mana* – кролик Никита, а в *Sword of Mana* – кролик Никколо (его тёзка хлопочет о главном герое в *Legend of Mana*). А длительные перелёты по карте мира помогают совершают добродушный дракон Флэмми, который, начиная со второй части сериала, больше его никогда не покидал. В некоторых сериях *Seiken Densetsu* в доме главного героя припрятана кадка с крошечным кактусом. Кактус этот очень застенчив и в присутствии посторонних прикладывается обычновенным растением. Поэтому специально для него на стене висит блокнот, куда кактус записывает мысли, когда никого нет дома. Что уж говорить про маленьких гномов Коробокков (Corobokkles) под предводительством мудрого Дона Периньона (Don Perignon), которых в некоторых частях подменяли забавными медвежатами, умеющими произносить лишь звуки A, B, D и U.

Итоги

Хотя сериал *Seiken Densetsu* известен в мире гораздо меньше, чем те же *Final Fantasy* или *Dragon Quest*, он занимает почетное место среди самых успешных проектов в истории и с каждым годом обретает всё больше новых поклонников.



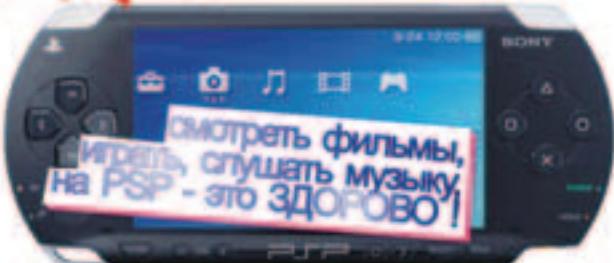
Сеть специализированных
магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ

NEW

PSP



смотреть фильмы,
играть, слушать музыку,
на PSP - это ЗДОРОВО!

Microsoft



NINTENDO DS



NEW

XBOX 360



...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



Имей выбор,
зной где брать!



(495) 142-56-65
(495) 142-55-35

Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
role-playing.action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
- РАЗРАБОТЧИК:
InterServ International
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 5
- ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2006 года
- ОНЛАЙН:
magenight.namco.com

► Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

«НО ЧТО ВОКРУГ ЭТИХ СОБЫТИЙ БЫЛО СТОЛЬКО КСТАТИ СБЫВАВШИХСЯ ПРЕДСКАЗАНИЙ ОРАКУЛОВ; ЧТО ВСЕ ГЕРОИ БЫЛИ ГЕРОЯМИ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА, А ЗЛОДЕИ – ЗЛОДЕЯМИ ДО ГЛУБИНЫ СВОЕЙ ЧЕРНОЙ ДУШИ; ЧТО ВСЕ РЕЧИ, КОТОРЫЕ ПРИ ЭТОМ ГОВОРИЛИСЬ, БЫЛИ ТАКИМИ УМНЫМИ, КРАТКИМИ И СКЛАДНЫМИ; ЧТО ВСЕ ДИКОВИНКИ ЗЕМНОЙ ПРИРОДЫ И ЛЮДСКИХ ОБЫЧАЕВ, О КОТОРЫХ СЛЫШАЛИ ДРЕВНИЕ ГРЕКИ, БЫЛИ И ПРАВДУ ТАКОВЫ, – ЗА ЭТО, КОНЕНЧНО, ПОРУЧИТЬСЯ НЕЛЬЗЯ».

М. ГАСПАРОВ, «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГРЕЦИЯ»

72 СТРАНА ИГР 20(22)



Закопченная и покрытая выбоинами туша танка, исторгая клубы пара и огрызаясь пулеметными очередями, расталкивая горящие завалы и давя трупы, медленно ползла по улицам Сильверхольта к главным воротам. Усилия защитников пропадали втуне: ни големы-камикадзе, ни гранаты так и не замедлили продвижение машины. И даже хваленый «Зал Убийств» не остановил безумное изобретение темных гномов: охранные турели одна за другой превратились в груду покореженного металла. Последний, самый мощный выстрел из башенного орудия – и единственная оставшаяся на пути осаждавших преграда пала. Судьба города была решена. Или нет?...

Mage Knight ворвась на рынок настольных варгеймов в 2000 году и сразу же стала хитом продаж. Простые правила, раскрашенные еще на заводе миниатюры, подставка с диском-счетчиком – направленность на обывателей, страшящихся талмудов с таблицами подсчета повреждений, и незнакомых со словечками «блой» и «грунтовка», оправдалась сполна. Система жива и поныне, но лишь спустя шесть лет после запуска обзавелась компьютерной игрой по мотивам. С другой стороны, куда более древняя и известная Warhammer может похвастаться лишь двумя вышедшими проектами. Но если Shadow of the Horned Rat и Dark Omen вполне предсказуемо



Досье: Janos Freeborn

Один из предводителей «Восстания черного пороха» против атлантеанских магов, уважаемый среди гномов Сильверхолта и за его прегелами, Джанос – характерный представитель своего народа: ворчливый, упрямый, беспощадный к врагам и беззатратно преданный союзникам. Из него получается как отличный воин со слоновым здоровьем, так и стрелок или подрывник. Использование умений «перегревает» гнома, и время от времени приходится переходить на простые атаки, чтобы «поостыть», либо хлебать охлаждающее зелье.

Physical: эта ветка умений посвящена владению холодным оружием и щитами, а также развитию природной сопротивляемости гномов к магии и вредоносным эффектам.

Guns: ружья, гробовики, пулеметы – любое оружие на основе черного пороха. Замена обычных боеприпасов на специальные позволяет ослеплять врагов, создавать рикошеты, делать разрывные пули.

Explosives: гранаты и прочая взрывчатка, которые можно наделять магическими эффектами при помощи кристаллов.

были стратегиями (и какими!), то разработчики из InterServ International неожиданно взялись за action/RPG. Хотя неожиданно – это как посмотреть. Что необходимо для жизнеспособного Diablo-клону? Эпическая завязка об очередном пробуждении пятиглавого дракона Апокалипсиса? В наличии. Яркий и пустой, как елочная игрушка, мир, с понадгранными из доброго девятка мифологий и других фэнтезийных вселенных чудовищами? Пожалуйста. Пышногрудые воительницы-амазонки, преисполненные черных замыслов злодеи с пафосными «последними монологами», гномы с миниганами и базуками, пагоды драконолюдей, утопающие в цветущей сакуре – как бы это ни

было нетипично для жанра, Mage Knight хочется проходить даже ради сюжета, посмотреть, куда еще забросит прихоть сценаристов. Древние пророчества, поиск таинственных пяти Аспектов, путешествия во времени, героическая защита Сильверхольта... Сюжетные сценки сделаны на удивление хорошо для PC-игры: видимо, сказался огромный опыт и чуткий присмотр Namco Bandai – даже беседу (отличная озвучка, само собой, прилагается), персонажи не просто маячат в кадре, а ходят туда-сюда, вставляют ехидные ремарки, принимают героические позы. Когда же доходит до дела, виртуальному режиссеру и вовсе хочется аплодировать: появле-

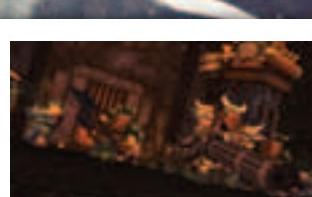
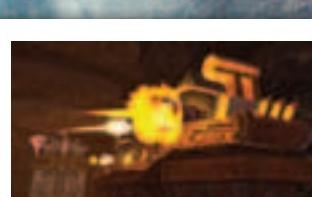
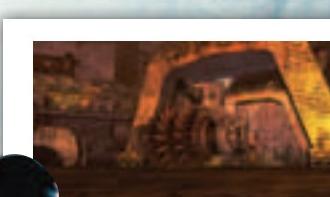
ния боссов, крупные побоища и особо мощные заклятия заставляют колонки содрогаться от натуги и выплескивать на экран тонны спецэффектов. Не историей единой, конечно, живет Mage Knight. Ролевая система больше всего напоминает товарку из Dungeon Siege: машем молотом – растет сила, получаем вражеских пинков – крепчает здоровье, стрельба из луков и арбалетов благоприятна – оказывается на ловкости, но у магов, понятное дело, без высокой мудрости и интеллекта никуда. Кроме того, у каждого из пяти героев есть по три дерева умений, из которых как следует развить можно одно, опять же, только в бою. И у каждого – с особенностями, подробнее



1 Сколько еще лет action/RPG будут страдать от тяжелого наследия Diablo II в выборе классов?

2 Неубогства инвентаря – малый размер и трудноразличимые иконки.

3 При присоединении нового соратника выбираешь его специализацию.



«Героическая оборона Сильверхольта».



смотрите в «досье». К счастью, по сюжету к нам присоединяются все четверо из не выбранных в начале классов, и переигрывать, чтобы посмотреть все варианты прокачки, придется всего три раза, а не пятнадцать.

Помощь напарников, впрочем, палка о двух концах. Понапачку я даже радовался, что мой паладин перестал так часто умирать (что, в общем-то, не чревато никакими последствиями – просто возрождаешься у последнего камушка-сохранилки), но когда гном-стрелок залпами из двухстволки начал укладывать врагов еще до того, как я до них добегу, призадумался. Постой-ка, милок, в сторонке, а то «экспы» здесь не водится, а у меня еще даже «Молот богов» не открылся.

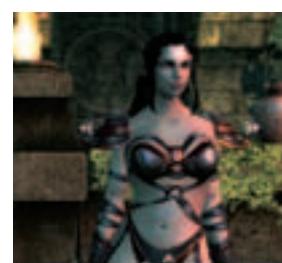
Но со временем игра становится слишком легкой даже без помощи соратников: закованенный в мифриловую броню герой несетя вперед, собирая за собой как можно больше противников, а затем одним моло-децким замахом отправляет всех в Страну вечной охоты. И даже боссам хватает двух-трех ударов напичканной магическими кристаллами кувалды. Кстати, местная система «занчантов» весьма любопытна: в каждом оружии и части доспеха есть три дырки для установки камушков, привязанных к той или иной стихии. Их сочетания дают самые разные эффекты: нельзя объединить «воду» и «огонь», а три «земляных» – совсем не то же самое,

4 Гномы в мире Mage Knight весьма пропащенные технически, и с равной легкостью обращаются с топором и базукой.

5 Орочий шаман пирамиды призывает молнии и обрушивает на нашем пути обелиски. Ничего, доберемся до тебя, поганец.

6 Всего лишь повышение атаки у всех членов группы, а как красиво выглядит!

Закованный в мифриловую броню герой несетя вперед, собирая за собой как можно больше противников, а затем одним моло-децким замахом отправляет всех в Страну вечной охоты.



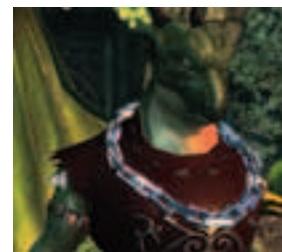
Досье: Kithana

Ее семья была почти полностью уничтожена во время гражданской войны с другим вампирским домом в Некрополисе, а на выживших наложили страшное проклятие, заставляющее их деть за днем совершать одни и те же действия. Китана в это время была вне города и теперь ищет способ снять заклятье, предлагая свои услуги в качестве наемницы. Все ее умения тратят ману, которая довольно быстро восстанавливается, но можно выпить волшебный пузырек.

Necromantic: вызов разнообразной нежити – от зомби до големов, отравление и болезни, воскрешение мертвых.

Physical: путь ассасина – скрытность, повышение вероятности критического удара, сопротивление урону.

Vampiric: пополнение здоровья за счет врагов, взятие их под контроль, превращение в летучую мышь – джентльменский набор Дракулы, в общем.



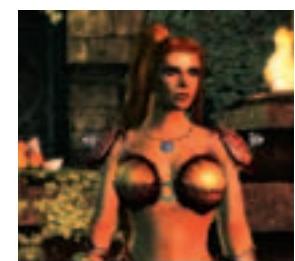
Досье: Sarus

Сарус родился в безлунную ночь, единственный выживший птенец из кладки в шесть яиц. По приметам драконолюдей, такое стечие обстоятельств знаменует появление Наблюдателя, вокруг которого происходят важнейшие события, но сам он не может повлиять на исход. Из-за этого Сарус вырос изгоем, поскольку ни один маг не хотел брать себе столь непредсказуемого ученика. Но он не отчаялся и проводил все время в архивах, в совершенстве овладев тайной наукой. Как и у вампира, все заклинания тратят ману, а каждая из магических школ при должном развитии позволяет превращаться в Черного, Огненного или Ледяного дракона.

Earth: магия Земли повышает силу и защиту героя и соратников, проникает врагов вырастающими на глазах сталагмитами.

Fire: фейерболы, метеоритные дожди, огненные стены – набор юного погибельства.

Storm: эта школа объединяет стихии Воздуха и Воды. Ураганы, ледяные стрелы, цепные молнии.



Досье: Chela

Амазонки делятся на множество враждующих племен с королевой во главе каждого, но сейчас они объединились с гномами и снабжают жителей Сильверхольта черным порохом. Чела – опытная охотница и владеет тремя стилями боя, привязанными к тотемным животным. При этом каждый дает определенные плюсы, но исключает возможность использовать умения из двух других веток развития. На проведение атак тратится энергия, восстанавливающаяся со временем.

Bear Stance: форма Медведя повышает силу и здоровье персонажа, значительно увеличивая урон от атак.

Jaguar Stance: форма Ягуара повышает скорость перемещения и ударов, увеличивает вероятность увернуться от вражеских атак.

Eagle Stance: форма Орла – выбор лучников. Поражение нескольких целей одновременно, критические попадания и так далее.



Досье: Tal Windstrider

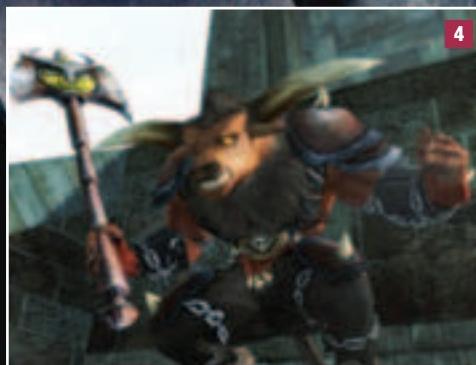
Выходец из малоизвестного дворянского рода, встал на путь паладина и теперь выполняет поручения эльфийского Совета. Но чем дальше он уходит от родных земель, тем чаще приказы вышестоящих расходятся с представлениями Тала о добре и справедливости. Все умения расходуют запас Веры, которая, в отличие от аналогов магической энергии у остальных классов, не регенерирует. Зато она самостоятельно пополняется за счет душ поверженных противников, и можно в любой момент помолиться (за что отвечает отдельное умение), даже во время боя.

Melee: разнообразные атаки, наносящие дополнительный урон святой энергией, благословение доспехов и оружия.

Protection: лечение, воскрешение павших товарищей, избавление от ядов и вредных эффектов.

Ranged: ветка, посвященная дистанционному оружию. Призыв молний, критические попадания и тому подобное.

Впечатление остается самое благоприятное: картинка хороша, сюжет увлекает, а ролевая механика таит немалые глубины для изучения.



2

что два «воздушных» и один «смертельный». А еще можно изучать свитки с заклинаниями и рецепты зелий, собирать ингредиенты и изображать из себя маститого алхимику.

Легкость прохождения, однако, можно списать на недоделанность пресс-версии, посмотрим, что будет в релизе. Но в целом впечатление остается самое благоприятное: картинка хороша, сюжет увлекает, механика таит немалые глубины для изучения, и после более тесного знакомства с игрой выбранный жанр больше не вызывает недоумения. А стратегии в мире Mage Knight мы, может, еще и дождемся. ☺

1 Циклоп лишь выглядит грязно, а падает от одного тычка, как простой орк.

2 Солонаны – раса загадочных существ, живущих невероятно долго и вмешивающихся во все значимые события при помощи агентов врага нашего героя.

3 Примерно так и выглядит подавляющая часть скватов.

4 «Вымерший вид, говорите? По мне так вполне живой».

АСОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМГИД

Рекламно-издательский центр
и универсальный ритейлер
в сети «1С-Мультигид»
объединяющий в филиалы - 1С-
Городок, Иваново, км 84,
ул. Северо-Западная, 21.
Тел.: (495) 727-82-87.
Факс: (495) 621-44-87
1С-Городок, г.Иваново, 160000



о модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода о использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала о пять регионов России о погодные условия , влияющие на прохождение трасс о реалистичная физическая модель и модель повреждений.



Разработка



www.4x4game.ru

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 Avant-Style Entertainment. Все права защищены.



KILLZONE: LIBERATION

KILLZONE: LIBERATION ОБЕЩАЕТ ГЕЙМЕРАМ «КАРМАННЫЕ» БОИ С НЕШУТОЧНЫМ РАЗМАХОМ.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PSP
ЖАНР: shooter.third-person.scifi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEA
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Guerrilla Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года (Европа)
ОНЛАЙН: <http://www.killzone.com/>



Автор:
Евгений Закиров
orange.range@mail.ru



Bдалеком будущем люди расселились по всей галактике, но не научились жить в мире и согласии. Как поведала в 2004 году Killzone для PlayStation 2, кровожадные инопланетные монстры, прибывающие из глубин космоса в поисках новых жертв, – не более чем сказка. Кого и следует опасаться, так своих же соседей-переселенцев, вроде колонизаторов планеты Хелгаст. Суровый климат нового мира преобразил бывших землян и подстегнул их захватнические инстинкты: остальному человечеству пришлось отстаивать свободу с ружьями в руках. Увы, научно-фантастический сюжет не привил игре разнообразия. Несостоявшаяся «убийца Halo» ушла в тень, уступив дорогу более удачливым FPS, – как оказалось, лишь на время. И если прямое продолжение для PS3 пока остается темой для пересудов и ожесточенных споров, «карманная» представительница семейства Killzone вовсю готовится к торжественному выходу.

Впервые опробовать миссии Killzone: Liberation, сменившей «родной» угол обзора на вид от третьего лица, нам удалось на закрытой презентации Sony перед E3 2006. Но окончательно сомнения в правильности выбора разработчиков развеяла эксклюзивная бета-версия, которую представила «СИ» компания «Соф트 Клаб». В основе новой системы лежит простота, доступность и функциональность: от игрока требуется постоянно следить за происходящим на экране да принимать решения сообразно обстоятельствам. И только. Какой же тогда это шутер? Самый что ни на есть интересный!

**За Родину!
Хелгастам не пройти!**

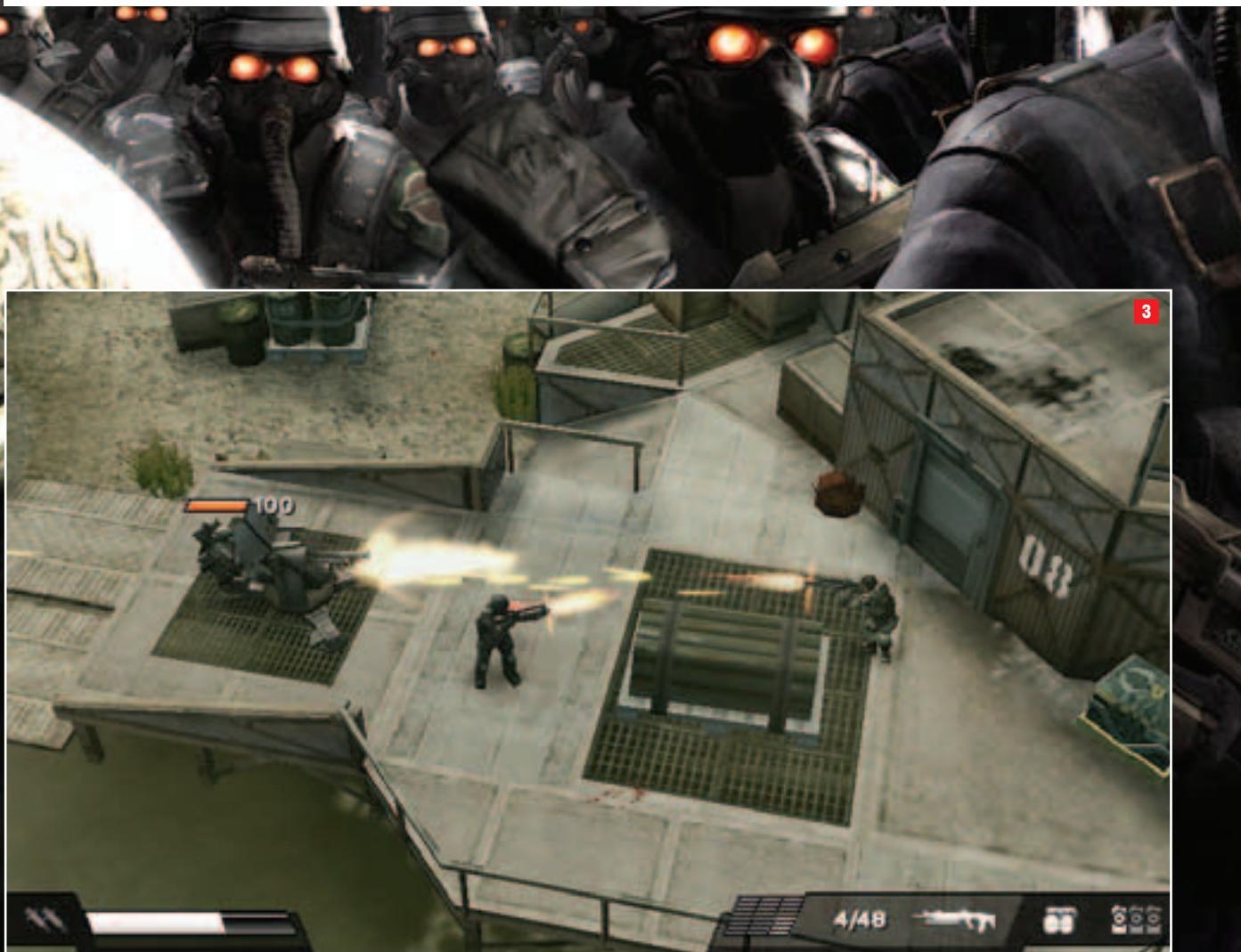
Спустя два месяца после событий первой Killzone хелгасты во главе с генералом Метраком (Metrac) вовсю лютуют на южном континente планеты Векта. Кто же остановит агрессоров и подготовит ответное вторжение на их родину, как не герой предыдущей кампа-

нии – боец Темплар! На задания он отправляется налегке: в запасе один тип огнестрельного оружия, две осколочные гранаты, да и несколько зарядов пластида, если такие подвернутся под руку. Аптечки таскать с собой отчего-то запрещено – в дозволенный максимум попадают только два шприца. Спасительный укол поможет в мгновение ока вернуть в строй тяжелораненых напарников или освобожденных заложников. Управлять персонажем предлагаются с помощью не самой удобной аналоговой «пуговки», которая также исполняет роль прицела и отвечает за блуждания по содержательному меню. В предоставленной на наш суд версии особых трудностей с наведением мушки на противника не возникало, и большинство неудач легко объяснялись излишней сообразительностью хелгастов. Не исключено, что в финальном варианте исчезнут и более досадные ограхи: иной раз, когда вражеский натиск особенно силен, герой просто не успевает

1 Безумное геройство – верный путь к гибели в Killzone: Liberation. Чтобы выжить, нельзя пренебрегать подвернувшимися укрытиями.

2 Искусственный интеллект противников на редкость сообразителен: хелгасты тоже умеют прятаться, устраивать засады и метать гранаты.

3 У пулемета есть показатель нагрузки, но нет счетчика патронов. Если не хочется стрелять самому, за побочные орудия можно посадить напарника.



На первых порах игровой процесс напоминает Contra в 3D, но с заметно возросшей свободой действий.



ЗА

ПРОТИВ

- Переход на изометрический вид замечательно приспособил шутер к возможностям PSP;
- Отличная локализация: начиная с переведенного меню и заканчивая подобранными актерами озвучки;
- Неплохой графический движок, яркие и сочные спецэффекты;
- Огромные и детально проработанные поля боев.

- ☒ Мелкие недоработки в системе прицеливания;
- ☒ Искусственное затягивание прохождения за счет частых возвращений уже хожеными тропами;
- ☒ Музыкальное сопровождение уступает первой Killzone.

1 Стоит хелгастам завидеть противника, и глаза у них загораются красным светом.

2 Неизвестные благоотели оставляют на пути Темплару ящики, в которых прятаны не только аптечки и деньги, но и новое оружие.

3 На полях боев предстоит точно узких проходов и нагромождений из ящиков: есть где прятаться, чтобы выстрелить из-за угла.

4 Редактор персонажей в бета-версии временно заблокирован: с расцветкой камуфляжа не поиграть.

5 Использовать гранаты удобно как никогда. Всегда знаешь, где она окажется, как взорвется и насколько сильно пострадает противник.

развернуться в нужном направлении и открыть огонь на поражение. Впрочем, постоянно полагаться на оружие Темплару не придется. Как и подобает настоящему спецназовцу, он обучен самым разным приемам: уворачиваться от пуль, подставляться под обстрел самих противников, а потом прятаться за любым попавшим в поле зрения прикрытием. Трюки осуществляются с помощью правого шифта и здорово помогают в перестрелках. Во-первых, в большинстве случаев прятки за ящиками и стенами обергают не только от пуль, но и от ракет, гранат и даже прямого попадания из танка. Во-вторых, внимательные разработчики наделили героя способностью самостоятельно выглядывать из укрытия и быстро прятаться обратно. На бумаге эта мелочь, возможно, не покажется столь уж спасительной, но на поле боя, когда дорога каждая секунда, быстрая реакция очень важна.

Все профессии в одной

Герой не только умеет стрелять, но и гранаты метко кидает. Парабола броска в точности до миллиметра покажет траекторию полета и конечное место падения. Противники в бета-версии самоуверенно не спешили отпрыгивать в сторону, даже завидев приближающийся снаряд. Действительно, радиус поражения осколочной гранаты невелик, а силы удара не всегда хватает, чтобы снять и половину линейки здоровья. Тем не менее, держать их наготове настоятельно рекомендуется. Пусть враг не умрет, зато упадет на землю. А пока он поднимается на ноги, более беспомощной (и удобной) мишени не придумашь. Возможно,

не самая гуманная тактика, но на войне – как на войне. Осколочные гранаты разрешается обменять на дымовые, но вряд ли от них будет какой-то толк. Учитывая особенности боевого костюма супостатов и фирменные светящиеся глаза, легкая дымовая завеса не помешает хелгастам стрелять по-снайперски и быстро бегать. Поэтому единственной полезной заманы являются мины. Правда, закладывать их надо с умом – обезвредить «подарочек» в случае необходимости уже не выйдет. Если присесть, резко повышается меткость и наносимый урон. На первых порах игровой процесс напоминает Contra в 3D, но с заметно возросшей свободой действия. Недостаток в патронах и ассортименте оружия нет, аптечек тоже хватает. Разве что перестрелки иногда прерываются не красочными взрывами, а скриптовыми роликами на движке игры.

Танк – всему голова

Крупный план в видеороликах не слишком льстит моделям персонажей, зато режиссура с лихвой искупает все графические огни. Вот бравый Темплар нападает на двух вражеских солдат, побеждает их в рукопашной и беспощадно расстреливает упавшие на землю тела. Вот он спускается по тросу вниз и ловко прыгает в катер, вот выслушивает приказ, а между тем за его спиной разбиваются вертолеты и запросившие подмоги товарищи ведут неравный бой с хелгастами. Всезде наш герой выделяется особо: только ему доступаются самые опасные и важные задания, только он знаком со всей используемой военной техникой и



Пример босса в Killzone: Liberation – пока танк лупит по маленько-му герою, тот уничтожает лебедки. Нам танк быстро надоел, и мы от него избавились.



в совершенстве освоил скоростное пересечение местности на танке.

Да-да, обещанные создателями миссии, в которых придется воспользоваться боевой техникой, действительно присутствуют. В одной из них, например, необходимо заблокировать вход на оружейный склад, путь к которому охраняют несколько солдат с ракетницами. Прорваться своими силами никто не мешает, но зачем стараться, если рядом кто-то оставил бронированного помощника? Впрочем, танк – это еще не залог легкой победы. Несколько тяжеловооруженных солдат противника взорвут его башню за несколько слаженных набегов. Приходится быстро прорываться через подготовленное хелгастами сопротивление, уворачиваясь от вражеских ракет или отвечая

собственными залпами. У танка, кстати, меткость чуть выше, чем у солдата с пулеметом в руках. И башня обладает чудесной способностью к самонаведению.

Как пишется летопись

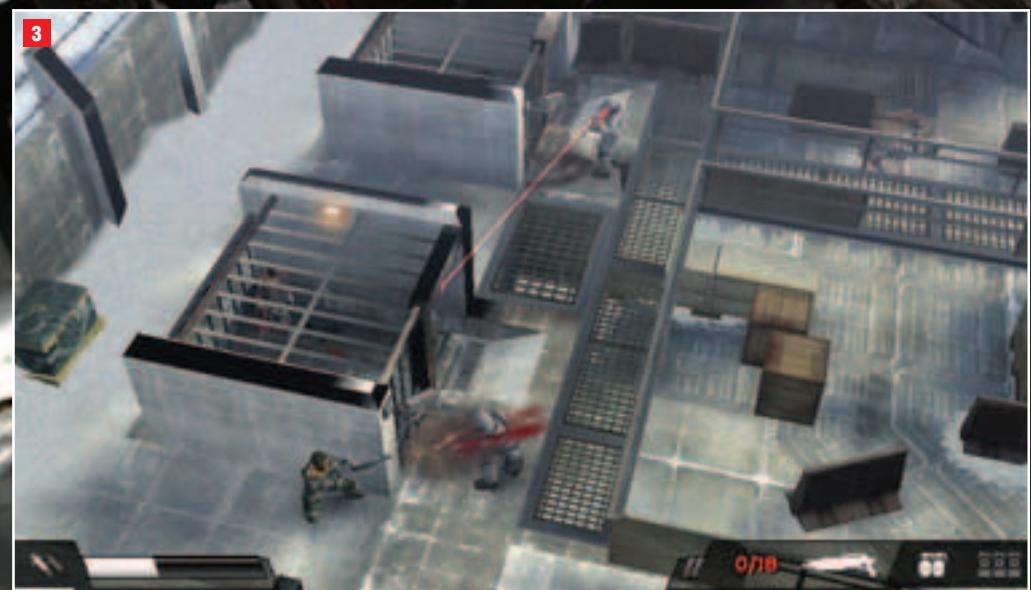
Сюжетный режим разбит на главы, каждая из которых содержит несколько (обычно не больше пяти) миссий и завершается схваткой с боссом. За успешное прохождение главы открываются дополнительные, состязательные миссии.

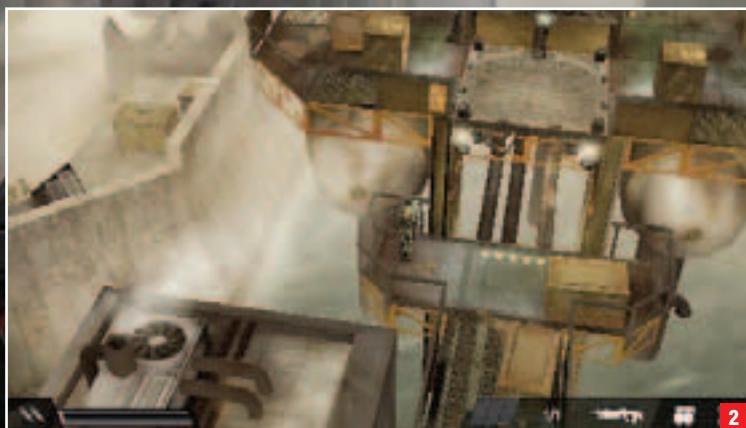
Перед началом каждого задания позволяет выбрать – или купить – оружие, а также несколько улучшений. Хоть дополнительные «фишки», вроде усовершенствованной брони или даже бесконечного запаса патронов, добываются в мини-играх, воспользоваться ими удастся только после оплаты.

Мини-игр же превеликое число, и каждая по-своему интересна. Начиная с простого тира и заканчивая бегом с препятствиями – все одинаково увлекательно. Отдельно хочется выделить «охоту на пауков», где игроку необходимо за две минуты загнать в ящики «бомбы на ножках». В одиночной кампании принцип борьбы с таким типом противников не объясняется, а здесь даже можно разработать собственную тактику.

Единственный недостаток – или недуг представленной версии – заключается в том, что до поры до времени этот режим остается недоступным. Первая порция мини-игр открывается в обмен за прохождение первой главы, и так далее. Таким образом, для того чтобы собрать все медали за состязания, необходимо пройти игру до конца.

Обещанные миссии, в которых придется воспользоваться боевой техникой, действительно присутствуют!





Стiven Тер Хейг, продюсер:

Решение отказаться от FPS напросилось само собой, когда мы оценили возможности PSP. Стоило нам сменить угол обзора камеры, и игра буквально ожила – словно была найдена последняя негостающая часть головоломки.

Стiven Тер Хейг, продюсер:

Мы решили продолжить сюжет первой Killzone, чтобы сделать игру узнаваемой. Кроме того, и ее оригинальной Killzone и возможность сыграть за любой куб лучше вписываются в наш нынешний замысел, чем, например, сражения на стороне хелластов. Но кто знает, может быть в будущем мы используем такой вариант.



1 Места, где нужно заложить пластик, отмечены желтым кружком. Игра строго линейна, взрывать себе короткие пути никто не гаст.

2 Возвращаться уже хоженым тропами приходится слишком часто.

3 Соратников лучше лечить сразу, как показатель их здоровья упадет до отметки в 50. Иначе легко остаться с трупом на руках.

4 Для танка нет препятствий! Но оказавшись под перекрестным огнем, сразу задумываешься о побеге.

Игра командой

Зато мультиплеер построен по совершенно иному принципу. Заданий предостаточно: от совместного прохождения сюжетной кампании с другом до боя на выживание и схваток за базу. Воевать позволяет на любой из открытых карт (размерами они выгодно отличаются), а стартовое оружие выбирается перед началом сражения. Поединки проходят на редкость стремительно. Долго колдовать над условиями не пришлось – на уровне спрятано все интересное вооружение, вплоть до дробовика и ракетницы, а временного лимита в десять минут вполне достаточно для выяснения, кто же лучший.

Удачно реализован и совместный режим, хотя он не обошелся без некоторых условностей. Во-первых, дизайн локаций простотой не отличается – перебегая через мостики, легко свалиться вниз, а возвращаясь обратно придется уже через весь уровень. В одиночных кампаниях это прощалось – по пути попадались скрытые «сюрпризы», более мощное оружие и аптечки. Однако в совместных походах вынужденное разделение команды зачастую мешает. Если один свалился в канаву, второму приходится прыгать следом. Как ни странно, не на руку геймерам играют и соответствующие духу Killzone мрачноватые пейзажи да камуфляжная форма солдат.

Фигурки героев так и норовят слиться с фоном. Когда действует один боец, все более-менее понятно. Но когда их два, а под рукой перебежками передвигаются еще два NPC, без обозначений «кто есть кто» приходится туда. Тут весьма кстати придется редактор персонажей, который позволяет придать воинам индивидуальные черты.

Языковой барьер преодолен!

Впрочем, важнейший сюрприз Killzone: Liberation мы припасли на десерт. Вдобавок к интересному одиночному режиму, богатому на возможности мультиплеера и стильной графической оболочке российских игроков ждет локализованная версия: «Софт Клаб»

продолжает традицию, начатую с выпуска LocoRoco (PSP). Адаптировано все – от голоса за кадром до мельчайших текстовых заметок. И хотя мы опробовали лишь промежуточную версию игры, в диалогах и подсказках перевод оказался похвально четок и ясен. Хочется верить, что к выходу Killzone: Liberation предстанет в лучшем виде: замеченные нами недостатки так и останутся в бета-версии, а геймеры получат отполированный до блеска шутер от третьего лица, с достоинством выдерживающий конкуренцию с FPS-родственниками. Благо, пока что разработчики из Guerrilla Games выполняют все обещания, и не верить им нет никаких оснований. **СИ**

4-5
ПОДРОБНОСТИ
www.pegc.info
ООО
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ДЛЯ НАШИХ СТРАН
www.pegc.info

СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Мы не будем говорить о себе.
Ты все увидишь сам.
Если ты быстр,
мы будем быстрее,
точнее, лучше.
Мы принесем победу
своей команде,
гордость своей стране.
Это не просто игра.
Это личное...

FIFA 07



ВПЕРВЫЕ! ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ КОММЕНТАТОРОВ:

ВАСИЛИЙ УТКИН
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ

Сезон продолжается с 29/9

FIFA07.ea.com

3+

www.pegc.info



PC
DVD
XBOX

PlayStation.2

PSP
АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ

ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ



© 2006 Electronic Arts Inc. Права на название Electronic Arts Inc., EA, EA SPORTS и позиция EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и других странах. Все права защищены. Официальный лицензионный продукт FIFA. Лицензия FIFA 07™. Продукт создан Electronic Arts Inc. под лицензией EA Inc. Издательство и право использования лицензии предоставлены Международной Футбольной ассоциацией (ФИФА), находящимся в Швейцарии. Все права на товарный знак, наименование, наименование места, товарный знак и любые другие права на него принадлежат ФИФА. Лицензия FIFA 07™ является товарным знаком Electronic Arts Inc. Лицензия EA Inc. является товарным знаком Electronic Arts Inc. Лицензия EA SPORTS™ является товарным знаком Electronic Arts Inc.



ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
role-playing.action-RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Skyfallen Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
■ ДАТА ВЫХОДА:
III квартал 2006
■ ОНЛАЙН:
[http://games.1c.ru/
bloodmagic_timeofshadows](http://games.1c.ru/bloodmagic_timeofshadows)



■ Автор:
Александр Кулев
stark.eddard@crpg.ru



1 Местная помесь бехол-гера с жирафом.

2 У фантазии разработчи-ков нет границ.

3 В игре два варианта меню. Этот более удачный, хотя оскал девушки не превращает игрока ничего хорошего.

4 Увы, злодеи убили нашего персонажа. Они даже не подозревают о существовании заклинания save/load!!!

5 Ну просто Монти Пайтон!

МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ

НОВАЯ КАМПАНИЯ И МУЛЬТИПЛЕЕР В ПРИДАЧУ – ХОРОШИЙ ПОВОД КУПИТЬ «МАГИЮ КРОВИ» ЕЩЕ РАЗ.

И роверенная временем схема, когда за успешным проектом следует дополнение, действует безотказно. Более того, add-on'ы приносят разработчикам неплохую прибыль, зачастую не меньше суммы, полученной за оригинал. Чему удивляться: хотя продажи, как правило, несколько ниже, нежели у предшественницы, затраты на разработку куда как меньше. Результат зачастую устраивает как издателей, так и трудяг-игроредакторов, не говоря уж о поклонниках проекта.

К тому же команды, которые подходят к созданию игр более творчески, рассматривают add-on не только как средство обогащения, но и как возможность исправить допущенные ошибки и привнести в свое детище что-то новое. Отрадно, что некоторые отечественные студии выбирают этот путь, пусть и тернистый, но куда более интересный.

В их числе, воронежская SkyFallen Entertainment, работающая над игрой «Магия Крови: Время Теней». Оригинальная игра была глотком свежего воздуха для искушенных игроков, шутка ли – первый успешный российский Diablo-клон. И дело даже не в геймплее (который, честно сказать, не отличался особым разнообразием) и не в интересной магической системе и изменении внешности героя. Вся соль заключалась в необычном антураже, который выглядел свежо на фоне десятков снятых под копирку фэнтезийных миров. Кое-где разработчики умудрились переборщить с юмором, но в целом впечатление от игры осталось хорошее.

Так вот, необычный, если не сказать немного безумный, подход к дизайну и литературному наполнению мира нашел логическое развитие и во «Времени Теней». Если говорить простым языком – дизайн монстров

и игровых зон стал еще необычнее и ярче, а юмора и приколов еще больше. Местами все это походит на пародию, но разработчики все же ухитрились не перейти грань. Хотя чего стоит один Буратино (да, да не удивляйтесь), обосновавшийся в рюкзаке главного героя и постоянно комментирующий происходящее. Если говорить непосредственно о нововведениях, на первый взгляд, список не впечатляет. Ни тебе новых классов, ни «свежих» магических школ, ни даже новеньких заклинаний. Хотя на самом деле не все так плохо. Игровой процесс стал более насыщенным, уравновешено могуществом магических школ, добавлено множество сюжетных кинематографических сценок, не говоря уже об улучшенной графике и спецэффектах. Больше внимания уделено проработке уровней и архитектуры – теперь некоторые территории поражают

не только своими размерами, но и наполнением. Ну и, естественно, куча всяких мелких улучшений и нововведений: тут вам и «крафты» амулетов на все магические школы, позволяющие изменять персонажей, и новый комплект предметов, дающий игроку возможность стрелять веером огненных шаров, и многое другое.

Но, пожалуй, главный изюминкой дополнения стали боссы, всего их двенадцать. Чтобы убить каждого, придется найти особый подход. Внешний вид монстров – отдельная песня. Будет и огромная жаба, и всадники апокалипсиса, и прочие плоды фантазии разработчиков.

В целом дополнение оставляет приятное впечатление. Во всяком случае, прогресс заметен, и это уже хорошо. Еще лучше, что издание «Времени Теней» будет содержать оригинальную игру и многопользовательское дополнение. Приятно, что и говорить. **СК**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

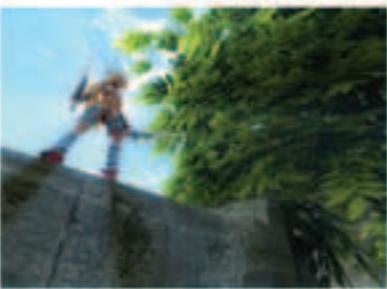
1С МУЛЬТИМЕДИА

На территории Сибирского федерального округа
и Уральской области
в сети - 1С-Мультикомпьютер
г. Новосибирск, ул. 64,
д. 1, Сибирская, 21
Тел.: (383) 737-92-37
Факс: (383) 381-04-07
Чай/Кофе/Пирожные/Кексы, 16.00

ОНЛАЙН



Реклама



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Gaijin Entertainment. Все права защищены.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing, action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 30 октября 2006 года (США)
ОНЛАЙН: www.square-enix.co.jp/mana



Автор:
Иван «K_Night» Хаустов
haustov@gameland.ru

1

2

3

4

CHILDREN OF MANA

ЦВЕТЫ ЖИЗНИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ.

Первую игру сериала SquareSoft продала на Запад под псевдонимом The Final Fantasy Adventure. На родине её знают как Final Fantasy Gaiden. В Европу картридж попал с нашлёпкой Mystic Quest. Вы уже догадались, у сериала Seiken Densetsu славная история. Ищите подробности в рубрике «Спец». Здесь же обратите внимание на новинку: Children of Mana уже лежит на японских прилавках, а в западном мире ожидается буквально со дня на день, причём с живейшим интересом. Взгляд первый: спрайтовая графика и «активные» битвы в реальном времени. Взгляд второй – сюжет. Королевство Иллюзия потихоньку отстраивается после «великого несчастья», от которого нам довелось его избавить ещё во времена Sword of Mana. Люди млеют от спокойной жизни, а в центре всего сущего, как и прежде, Древо Маны – источник всей магической силы мира. Впрочем, есть и иносказы: выжечь дотла всю нечисть никто не потрудился, гуляют себе монстры по полям, безобразни-

чают в подземельях, в общем, как и в старь, жить не дают бедным крестьянам. Хорошим и добрым снова нужен герой. А лучше несколько. Пусть все они потеряют в прошлом родных, пусть племенеют желаниями отыскать причину трагедии! А уж приключения, как водится, не заставят себя ждать.

Итак, кто же они, те самые «дети маны»? Флик – пятнадцатилетний энергичный красавчик. Его спас от гибели рыцарь, теперь парень буквально светится любовью ко всему блестящему и острому и уже обзавёлся мечом. Тамбл – отроковица семнадцати лет с повышенным чувством справедливости, предпочитает лук, к тому же не чурается и магических фокусов. Полпен помладше – ему девять. Крушит врага цепью и добрым словом (когда добрых слов становится много, они сами собой складываются в заклинания). И, наконец, Странник – путешествующий торговец. Слегка лохмат, широк в кости – сам бог велел повсюду таскать дубину потяжелее или кузнецкий молот. В магии, само собой, полный профан.

Children of Mana славна экшном, так что никаких переключений в боевом режиме и пошаговых поединков не ждите. Бейся здесь, сейчас и лучше по-македонски, с двух рук – кнопки X и A будто специально для этого созданы. Удерживая кнопку атаки, «заряжаем» меч (или чего там у оружейника купили); в этот момент любой вражеский выпад отражается автоматически. Отпустили кнопку – кому-то досталось вдвое большее обычного. Противников можно подбрасывать в воздух и метать в... других противников. Промахнулись и попали в стену? Ничего, отрикошетят в кого-нибудь другого. Полагаясь на острое железо и физическую силу, не забывайте и о магии – восемь разных Mana Spirits лёгким нажатием на Y призывают на помощь то губительные лучи света, то порывы ветра, то ещё что-нибудь. Конец один – страшная смерть недругу нашему. Проигрывается? Едва заполнится линейкой магической силы, персонажи смогут вызвать на подмогу, скажем, птичку Феникса. Огненный павлин тотчас спикирует откуда-то из-под

облаков и покусает врагов рода человеческого. Очень кстати и то, что лицензионные магии героя печатаются прямо на поле боя, минуя всяческие меню.

Игра поделена на части, приземленная цель каждой из них – найти Mana Egg. Добывается яичко, конечно же, в битве с боссом, к которому, как и в Рим, ведут все дороги – через леса и подземелья. После блестательной победы прыгайте в портал – вас ждёт следующий город, очередной босс и новая награда. Не забудьте заглянуть к торговцу, который первым делом осведомится, а не принесли ли вы ему драгоценных камней. Если принесли – он над ними поклондует и вернёт обратно. Так герои улучшают магические способности, а заодно показывают атаки, защиты и всё такое прочее. И последний штрих. Вот мы всё твердим: «герои, герои...» А как сподручнее управляться со всей этой сворой? Вам в помощь беспроводной мультиплер на четыре персоны. Это, кстати, сильный козырь – сыграть вмногером в action/RPG всегда интересно!

НИЧЕГО ЛИЧНОГО

МЕТРО-2

СМЕРТЬ ВОЖДЯ



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2009 Gabe Newell and Valve Corporation. Metro and Metro: Last Light, Ultracell and the Ultracell logo are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios. Valve, Half-Life, and Ultracell are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. Published by Buksa. © 2009 Бука. Все права защищены. Нетерпимо к пиратству! Контактная информация: Телефон: +7 (495) 796-3641, e-mail: info@buksa.ru. Служба поддержки: Телефон: +7 (495) 796-3641, e-mail: support@buksa.ru. Адрес: 125009, г. Москва, ул. Малый Кисельный переулок, 1 строение 2.

Бука
ИГРЫ И ГИГАНТЫ
СЕРВИСЫ



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: racing, flight, car combat, future
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Koei
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Koei Canada
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
ДАТА ВЫХОДА: 17 ноября 2006 года (США)
ОНЛАЙН: <http://www.gamecity.ne.jp/fatal>



Автор:
Иван «K_Night» Хаустов
haustov@gameland.ru



2



3

1 Простецкая вода, размытая «права», нервишливые горы – слабенько для нового поколения, слабенько...

2 При должном везении даже у законченного аутсайдера есть шанс выбраться в лидеры. Стоит только замедлить время...

3 Значок сплетенных магнитов и светопроеявление впереди означают, что у соперников трудности с управлением.

FATAL INERTIA

ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ГОНКИ ОТ КАНАДСКОЙ KOEI.

Очевидно, новые консоли как-то влияют на сознание разработчиков и заставляют их искать счастья в непривычных стихиях. Создатели «семейных развлечений» Insomniac Games взялись за брутальный боевик Resistance: Fall of Man. А разработчики, собаку съевшие на исторических играх, вдруг устремляют взор на футуристические гонки. Справедливости ради скажем, что разрабатывает игру одно из двух новых подразделений Koei в Канаде. Так что нас ждёт «западная» игра с обилием стрельбы на запредельных скоростях. XXIII век, часть населения вдруг теряет инстинкт самосохранения и тщеславится на жестокие и опасные гонки на летающих машинах, под завязку набитых оружием. К городам этих безумцев не подпускают, приходится доводиться каньонами, лесами, даже под воду заглядывать в поисках острых ощущений! Итого, 7 типов карт с огромным набором треков в самых разных

точках планеты. Одна из особенностей окружающей среды – разрушаемость. Двигок, по заверениям разработчиков, в реальном времени обработает, скажем, обвал горного пика, произошедший, конечно, не без помощи вашей ракеты. Вооружение – предмет особой заботы и гордости Koei. Ведущий дизайнер Майкл Бонд признаётся, что без ума от Katamari Damacy, мол, именно эта игра его вдохновляла. Что мы и видим в Fatal Inertia – особое магнитное устройство, которое, присоединившись к фюзеляжу противника, будет изо всех сил мешать ему вести машину: падает скорость, авто мотает из стороны в сторону... Такими «подарками» можно стрелять, а можно просто оставлять их на трассе, как мину, – глядишь, какой личач и напорется. В качестве прочих средств разнообразить досуг нам обещают бомбы, ракеты, дымовую завесу, электромагнитный импульс, выводящий из строя всю находящуюся поблизости боевую технику, а заодно и энергетическую волну позади болида, которая не только стряхнет с хвоста

особо ретивых преследователей, но придаст машине игрока существенное ускорение. И, куда ж без него, подобие bullet time – Time Dilator. Брутите это устройство, и время замедлится... для всех, кроме вас! Штука полезная – поможет увернуться от летящей в лоб ракеты да ещё и обрулить популзущих черепашьим шагом лидеров гонки. Но не дай вам бог склонять ракету под хвост! Полученные повреждения тут же отразятся на управлении болидом. Раз, другой третий... Добро пожаловать на пит-стоп, подлечить машинку, покуда не стало слишком поздно.

И учтите, многое (в том числе и степень повреждений) зависит от модели авто. На откуп даны четыре класса. Phoenix Class – наиболее сбалансированный, тут тебе и впечатльная скорость, и удобное управление. Aurora Class порадует скоростью просто бешеною, но вот беда – придётся пожертвовать маневренностью. Болиды Mercury-класса быстро стартуют и отлично держатся «трассы», идеальный

вариант для новичков! И, наконец, Titan Class – ужасная расхлябанность руля с лихвой окупается боевой мощью, да и скоростные качества вряд ли вызовут нарекания.

Все болиды поддаются тонкой настройке и разнообразным модификациям – в том числе и в многопользовательском режиме. Как это скажется на балансе, пока не ясно, но за одни только намерения заранее хвалим.

Настораживает срок поступления игры в продажу: в отчёте о степени готовности игр для PlayStation 3, что был представлен прессе на Tokyo Game Show в конце сентября, игра даже не упоминалась. Не развеяла сомнения и демо-версия: опробовавшие игру журналисты удивлялись неловким обвалам – многотонные каменные глыбы даже не царапали болиды противников! Масла в огонь подлили разработчики: оказывается, демо-юнит собирался на основе РС- железа, а оптимизацию игры для PlayStation 3 в Koei планировали осенью. Успеют ли?



МАГИЯ КРОВИ

"Магия Крови - совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что харь в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" - "XS мастер", 09'2005

"Главное впечатление" - это проект с яркой идеей и профессиональным воплощением. В нем собраны лучшие качества игр, в графе "жанр" которых принято писать маняще сочетание "Action/RPG" - "РС Игры", 11'2005

"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает" - "Страна игр", 11'2004





ИНФОРМАЦИЯ

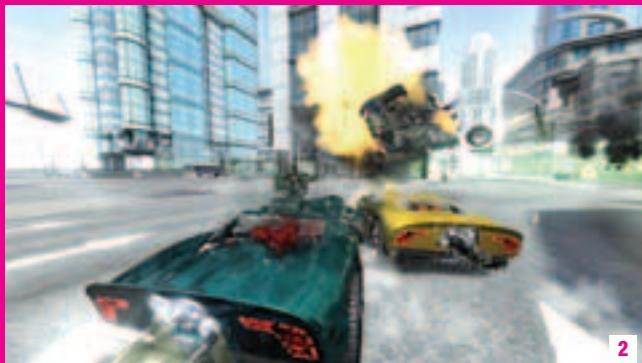
■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3
■ ЖАНР:
racing, car combat
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Pseudo Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
2
■ ДАТА ВЫХОДА:
17 ноября 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:
<http://www.sega.com/gamesite/fullauto/base.html>



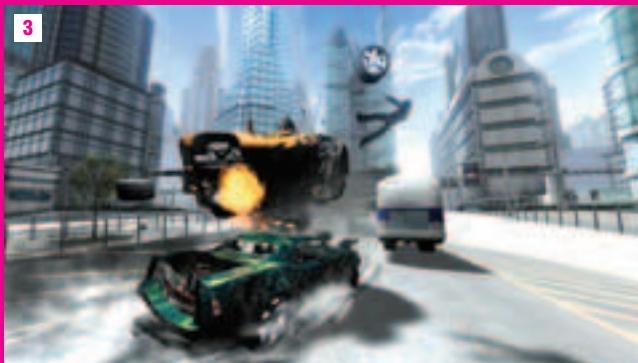
■ Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru



1



2



3

1 Благодаря нам весь город стоит на ушах! Вот и пассажиры метро на работу сегодня не попадут...

2 Одна удачная ракета или хороший пинок под бампер – и дорогущий автомобиль развалится у вас на глазах, словно карточный домик.

3 Как и первая часть, Full Auto 2 внешне очень смахивает на бесподобную Burnout. Только с пулеметами.



FULL AUTO 2: BATTLELINES

ГАЗ В ПОЛ, ПРОТИВНИКА НА МУШКУ, ПАЛЕЦ НА КУРОК!

Чуть более полугода прошло с появления первой Full Auto, а Sega уже заканчивает работу над продолжением. И если оригинальная игра была эксклюзивом для Xbox 360, то сиквел предназначен исключительно для новой консоли от Sony. Первым заметным отличием Full Auto 2: Battlelines от первой части станет совершенно новый режим Arena mode для мультиплеерных баталов. Надоели кольцевые трассы? Хотите больше действий? Вам сюда. В огороженных районах мегаполиса предстоит истреблять соперников всеми известными игре способами. Чтобы уложиться в отведённое время, потребуются все ваши водительские навыки! Также в этом режиме на аренах будут присутствовать подземные парковки и гаражи, которые идеально подходят для того, чтобы перезарядиться и перевести дух.

Если вы думаете, что кроме как оружием (существует около 20 видов) в Full Auto 2 врагов не одолеешь, то ошибаетесь. Разработчики обещают полностью разрушаемые районы вымышленного города Staunton. И это чистая правда – разбивайте, крушите, взрывайте не только забавы ради, но и себе во благо! Одна ракета – стена (или мост) обрушивается на автомобиль вашего соперника и выводит его из строя. Вторая, выпущенная в очередное препятствие, – и секретный путь открыт! Также изменениям и доработкам подвергся главный режим игры – Career mode. Теперь мегаполис разделен на 6 районов, в каждом из которых есть свой главарь. Чтобы до него добраться и завладеть территорией, предстоит выполнять непростые задания, из которых, собственно, и складывается сюжет игры. Уровень за уровнем, район за районом истребляя врагов, мы должны будем показать, кто в городе главный

беспредельщик на колёсах. Sega и Pseudo Interactive также обещали расширить онлайн-составляющую Full Auto 2: Battlelines. Нас ждут автомобильные баталии, в которых смогут принять участие до 8 игроков одновременно, и несколько занятых режимов, включая парочку новых – Team Deathmatch и Base Assault. Если с первым всё более или менее понятно из названия, то втором ещё только предстоит узнать. Скажем одно: он призван напомнить нам о знаменитых играх прошлого – Twisted Metal и Vigilante 8. В автопарке Full Auto 2: Battlelines заявлено 25 болидов. Все они разделены на классы – Muscle, Low Riders и другие. Позаботились и о ценителях тюнинга, умелцы из Pseudo Interactive предлагают большую свободу: помимо оружия и брони, вы вольны выбрать окраску, диски и другие детали внешнего апгрейда

вашего железного коня, придав ему индивидуальные черты. К большому нашему сожалению, с точки зрения графических красот вторая часть не слишком отличается от того, что мы видели на Xbox 360. Признаемся, даже обещания, что финальная версия заработает на стабильных 60 кадрах в секунду, звучат довольно грустно. Угловатые машины на улицах огромного, практически идеально проработанного города выглядят искореженным телом, прилепленным на скорую руку. Надеемся, что к релизу разработчики это поправят. Напомним, что первая Full Auto не собрала тех денег, на которые рассчитывали боссы из Sega. И если японцы учтут и исправят реальные ошибки, а не свалят всю вину на якобы невысокую популярность Xbox 360 в народе, мы получим игру яркую и увлекательную – настоящую преемницу культовой Twisted Metal. На то и надеемся.

COMPANY of HEROES

ГЕРОЯМИ НЕ РОДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



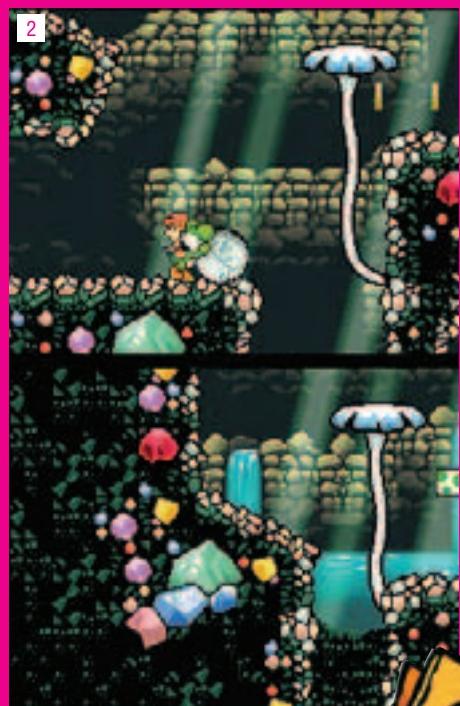


ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action.platform.2D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: 01 декабря 2006 года (Европа)
ОНЛАЙН: <http://www.nintendo-europe.com>



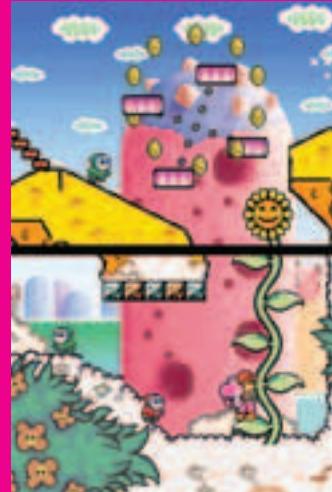
Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



1 Зловредные цветы-пираны дотянутся до вас даже с верхнего экрана.

2 Не на всех уровнях ярко светит солнце – предстоит спуски в подземелья.

3 Зонтик Принцессы Пиу – отличная замена парашюту!



YOSHI'S ISLAND 2

ОСТРОВУ ДИНОЗАВРИКА ЙОШИ УГРОЖАЕТ ОПАСНОСТЬ. ЛИШЬ ВЛАДЕЛЬЦАМ NINTENDO DS ПО СИЛАМ ЗАЩИТИТЬ РАЙСКИЙ УГОЛОК.

Во времена Super Nintendo мало нашлось бы игр, столь же ярких, увлекательных и забавных, как знаменитый Yoshi's Island. Хотя с момента её появления прошло уже немало лет, этот проект до сих пор помнят и любят многие. И неудивительно, что Nintendo, долго откладывавшая полумерами (вроде Yoshi Touch & Go! и Yoshi's Universal Gravitation), наконец-то замахнулась на полновесное продолжение старого хита.

КАРАПУЗЫ, А ВСЕ ТУДА ЖЕ

Однажды в небе над островом Йоши появился... еще один остров. А вскоре после этого из местной школы вдруг стали пропадать дети. Катастрофа? Как бы не так! Неизвестные злодеи забыли похитить маленького Марио, Принцессу и Данки Конг и тем самым обрекли себя на скорый суд и расправу. Пусть малыши кажутся беспомощными, они способны на многое. Особенно когда

рядом верный Йоши. Игровой процесс Yoshi's Island 2 во многом повторяет 16-битную классику. Мы проходим уровни, управляя Йоши, на спине которого сидит карапуз-итальянец. Попадающиеся на пути противников динозаврик попросту съедает, после чего откладывает яйца. А яйца, в свою очередь, используются в качестве метательных снарядов, да и вообще они полезны в самых разных обстоятельствах, в том числе и при решении головоломок. Опыт Touch & Go! не растратчен впустую – отныне в Yoshi's Island 2 улучшена система прицеливания, причем пульять частенько придется и по удаленным целям, ведь игровая картинка занимает сразу оба экрана DS. Но и забывать о коротышках-наездниках не стоит. В зависимости от седока, Йоши получает дополнительные – и подчас жизненно необходимые – возможности. Так, благодаря маленькому Марио, динозавр заметно прибавляет в скорости; Принцесса, и в юные годы не расставав-

шаяся с зонтиком, поможет Йоши плавать с большой высоты. А непоседа Данки Конг просто незаменим, когда нужно добраться до недоступных на первый взгляд уголков острова. А чтобы игроки на полную катушку использовали умения героев, на уровнях предусмотрены своего рода «автобусные остановки», где можно вмим сменить седока и тут же продолжить путь. Ах да, чуть не забыли: сам Йоши, как и в прежние времена, многоголик и многоцветен. И ведь каждая смена окраса – это не только новый имидж, но и новые способности.

СТАРОЕ И МОЛОДОЕ

Основная задача Йоши и его малолетних помощников – отыскать похищенных неизвестными злодеями детей. Но это отнюдь не значит, что всю игру предстоит бежать сломя голову слева направо! Каждый уровень битком набит секретами и бонусами, рассчитанными на самых настойчивых и любопытных. Среди них особо редкие цве-

ты, непременные для Mario-игр звезды (по три штуки на уровень), необычные красные монеты и, конечно же, тайные тропы на жутко засекреченные этапы. Разработчики обещают, что на поиск всех тайников уйдет едва ли не столько же времени, сколько на «обычное» прохождение. С нежностью вспоминая первый Yoshi's Island, мы им безоговорочно верим. Новая игра обещает быть очень красочной, хотя и несколько старомодной – в духе первой части: никаких вам полигонов и прочих «излишеств». Впрочем, подобное «ретро» мало кому смущает – недавний пример Super Princess Peach и New Super Mario Bros. служит наглядным тому доказательством. Согласно последним известиям из лагеря Nintendo, европейский дебют Yoshi's Island 2 (название, кстати, неокончательное и может измениться когда угодно) состоится в первый день декабря. Тогда-то мы и узнаем, удалось ли разработчикам повторить успех десятилетней давности. **СИ**

4-5
НОМЕРЫ
ПОСЛЕДНИЕ
44 НАЧАТЬ СЧИТАТЬ
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ООО

ЛУЧШИЕ ИГРЫ
ООО



5 банд. Какую выберешь ты?

Организованные преступные группировки и мелкие банды утолили Лондон в крови и страхе. Гангстеры поделили город на сферы влияния, и ни дня не проходит, чтобы на улицах не раздавались выстрелы — английская мафия устраивает передел кварталов. Gangs of London для PSP переносит вас на темную сторону великого города, где в тени обшарпанных стен таится Смерть...

реклама

Gangs of London

LONDON



www.mypsp.ru

18+



ИНФОРМАЦИЯ

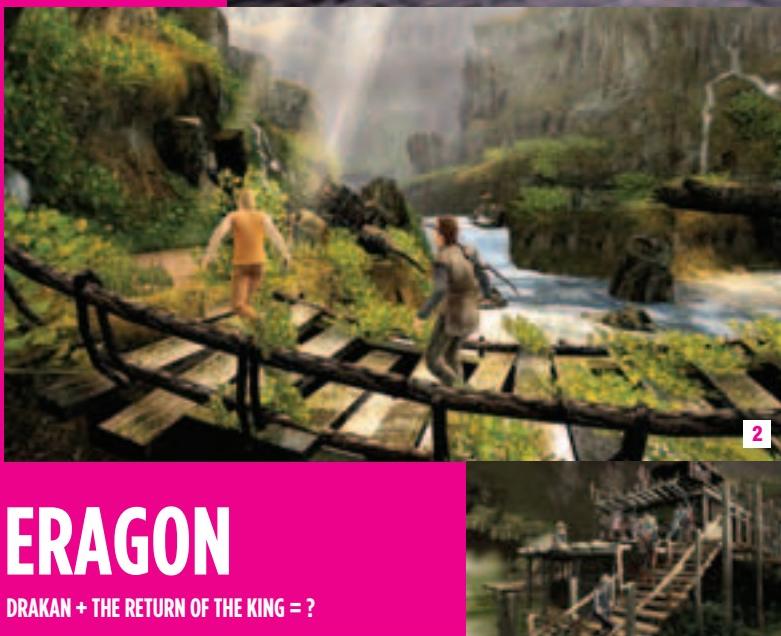
■ ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, GameCube, Xbox,
Xbox 360, GBA, DS, PSP
■ ЖАНР:
action-adventure.fantasy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софтвер Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Stormfront Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
■ ДАТА ВЫХОДА:
декабрь 2006 года
■ ОНЛАЙН:
<http://www.eragongame.com>



■ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



1



2

■ Графика, откровенно
говаря, не очень. Не спасет
даже Xbox 360.

■ Уменьшить в росте героев –
получится вылитые полу-
рослики. По крайней мере,
так кажется со спины.



ERAGON

DRAKAN + THE RETURN OF THE KING = ?

Двадцати трехлетний американец Кристофер Паолини готовится пополнить ряды гениальных писателей, раскрывших свой талант в ранней молодости: роман вундеркинда «Эрагон» наступает на пятки «Гарри Поттеру», и уже в декабре в прокат выходит экранизация книги. Параллельно с премьерой состоится релиз одноименной игры. Паолини взялся за «Эрагон», первую часть трилогии «Наследие», в пятнадцать лет и уже через четыре года прославился. Молодой писатель не учился в литературном институте и не оканчивал курсы сценаристов, все знания почерпнуты им исключительно из книг, а прочитать Кристофер, по его словам, успел много — тысячи томов различной тематики. Нетрудно догадаться, какое именно фэнтезийное произведение подтолкнуло самоучку к написанию своей книги.

Черты «Властелина колец» видны сразу в трех жанровых формах: в романе, в фильме и — что нас интересует больше всего — в игре. Кровные узы связывают Eragon с «Властелином» еще и потому, что разработчики игры Stormfront Studios до этого занимались The Lord of the Rings: The Two Towers для PS2. Сходство с LOTR у Eragon проявляется, как оказалось, не только в заголовке, сюжете, внешнем облике, но и в том, как протагонист рубит сплеча. В ролике, продемонстрированном на E3, было видно, как герой расправился с поверженными врагами — совсем уж по-властелиновски, картинонно преклонив колено, добивает точным ударом в сердце. Stormfront сознательно взялась за копирование, и за это ее невозможно осудить: игровая интеграция пока еще не столь популярна, как «ВК», книжки, на всякий случай должна быть хотя бы чуть-чуть похожа на что-то великое.

Действие игры происходит в волшебной стране Алагезии, которую оккупировали эльфы, гномы и другие, как говорил Шрек, «сказочные твари». Главный герой, пятнадцатилетний деревенский мальчишка Эрагон, находит странный камень, который на самом деле оказывается яйцом синего дракона. Из камня (то бишь, из яйца) вылупляется дракониха Сапфира, и Эрагон понимает, что не может не приурочить новорожденную. Когда рептилия подрастает, она объединяется с Эрагоном в непобедимый боевой tandem, крушащий и сжигающий на своем пути всех и вся. Так милая и трогательная история взросления синего змия плавно перетекает в эпическое повествование о войнах, боянях и штурмах замков. Поединки на земле чередуются с воздушными погонями. Управлять Сапфирой с джойстика довольно просто: за направление полета и скорость отвечают рычажки, кнопки — за магию и огненное дыхание. Ожидается

наличие более десятка разных заклинаний, которые можно будет получить по мере прохождения игры. Также у Эрагона будет возможность выучивать новые приемы ближнего боя и объединять их в длинные комбо-связки.

Что касается различий между платформами, то здесь еще не до конца все известно. Точно подтверждено, что версия для Xbox 360 не только графически совершенней других версий, она еще отличается от PS2 и PC по составу уровней. Версия PSP будет целиком и полностью «аркадно-ледной», в то время как DS-вариант тяготеет к RPG от третьего лица.

Единственное, что пока не понятно, будет ли присутствовать в PC-версии многопользовательский или хотя бы кооперативный режим. Если нет, то всякий интерес к прохождению Eragon на компьютере рассеется, как утренний туман — еще толком не появившийся, но уже исчезающий с горизонта. **СИ**

ОН
ПРИШЕЛ
РАЗБУДИТЬ
ДРЕВНЕЕ
ЗЛО



- Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- Жесткие витви с безжалостными и бесстрашными врагами
- Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

**Dark
Messiah**
MIGHT AND MAGIC®

WWW.DARKMESSIAH.RU

ARKANE
STUDIOS

Kooz

UBISOFT®

БУКА
БУКА
БУКА



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
action-adventure.freestyle
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CDV
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
- РАЗРАБОТЧИК:
Ascaron
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА:
январь 2007 года
- ОНЛАЙН:
www.ascaron.com/gb_gb_tortuga/news/index.html



 Автор:



1 Интересно, что ценного забыли в индейской деревушке британские гвардейцы?

2 Маленьким судам проще уйти от погони, но если все же завяжется драка, готовьтесь к встрече с Дэйви Джонсом.



TORTUGA: TWO TREASURES

В ПОИСКАХ ЧЕРНОЙ БОРОДЫ.

Cнаречением проекта вышла загвоздка. Изначально у Tortuga был подзаголовок *Pirate's Revenge*, как нельзя лучше подходивший к сюжету. Но вскоре появилось другое «второе имя» – *Two Treasures*.

Юнга пиратского флота исправно служил под началом самого капитана Черной Бороды (Blackbeard). До тех пор, пока покровитель не предал его, оставил на верную погибель... Но, как это всегда бывает, герой чудом обманывает смерть и бросается в погоню за предателем.

Не подумайте, что *Tortuga: Two Treasures* превратится в заурядный боевик на тему мести главного героя. Раздобыв себе корабль, вы будете беспрепятственно бороздить воды Карибского бассейна в поисках приключений. Помимо мелкого разбоя, случайных поручений и стычек с конкурентами, ожидается любовная история и поиски сокровищ. Ну а если

повезет, наткнетесь на подсказку, куда отправился Черная Борода, и вернете старому другу должок. К сожалению, не понятно, сколько великих держав разделят архипелаг и возможно ли им присягнуть на верную службу. Но уже сейчас ясно, что Tortuga решила записаться в братья-близнецы к отечественным «Корсарам». Неспроста продавать проект на родине вызывалась «Акелла». А напоминает о лучшей пиратской серии российского производства очень многое. Например, игрок сможет сходить на берег и исследовать города, путешествуя по ним с видом от третьего лица. Разумеется, помимо получения миссий и пополнения припасов, вам не раз предстоит биться на мечах. Кое-что известно и о системе фехтования. Чтобы проткнуть противника, необходимо зажать левую кнопку мыши и нажать на клавишу W, A, S или D. От этих комбинаций будет зависеть направление удара: в голову, грудь, или

по рукам. Защита построена похожим образом, только удерживать следует правую кнопку мыши.

правую кнопку мыши. Впрочем, авторы заверяют, что стычек с пьяными матросами и гвардейцами при желании можно избежать. Достаточно изучить маршруты патруля и незаметно прошмыгнуть у них за спиной. Опытный игрок без гроша в кармане и шпаги на поясে сможет даже угонять корабли из-под носа у охраны. Такой интригующей возможности не было даже в *Sid Meier's Pirates!* Если удастся раздобыть корабль (не важно, каким способом), перед вами откроются давно знакомые горизонты. Игрок решает, что ему интереснее: торговать специями, строить военный флот или искать обрывки сюжета. Но все-таки самое увлекательное – это морские сражения. В Тортуга предусмотрена уйма способов одолеть капитана вражеского судна. В традиционных боях между флотилиями все покажется зна-

комым. Корабли вальяжно маневрируют в небольшой зоне, время от времени осыпая друг друга ядрами различных калибров. Видов посудин хватит на любой бюджет: начиная от скромных лодочек с парой пушек по бокам и заканчивая трехпалубными крейсерами. От размера зависит скорость, броня, грузоподъемность и численность команды на борту. «Тортуга», судя по картинкам, красотой не блещет. Удивительно, как бледные, почти бесцветные тени и квадратное отражение кораблей в неестественно плоской воде оказались в проекте о морских приключениях. А обклеенные мутными текстурами местные посудины и люди, кажется, вернулись вообще из начала десятилетия.

Мода на игры о пиратах только набирает обороты, и еще один достойный проект ей не повредит. Тем более, над игрой трудится компания Ascaron, известная такими затягивающими вещами, как Port Royale и Sacred. Йо-хо-хо, что ли? **СИ**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
всети «1С-Мультимедия»
 обращайтесь в фирму - 1С-Сервис
 г. Москва, Ильинка, д. № 64,
 тел.: 54881797-92-97,
 факс: 54881881-94-97
 Тел. в г. Москве: 54881797

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕДИЯ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника из
 планете-тюрьме, во вселенной, придуманной
 Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitars/>



Реклама





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
ЖАНР: action-adventure,fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Triumph Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: осень 2007 года
ОНЛАЙН: <http://www.codemasters.com/overlord>



Автор:
Дмитрий «Tommy» Рубанов
tommy@ogl.ru



1



2

1 Похоже, кружки с элем станут чем-то вроде «живой воды»: дух поднимают, да силы придают.

2 Безграничной преданности – эти глазища не могут лгать.

OVERLORD

ВМЕСТО ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ AGE OF WONDERS РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ ВСПОМНИТЬ DUNGEON KEEPER.

Mастера пошаговых стратегий из Triumph Studios спешат устроить нам праздник. Не за горами приходство великого Overlord'a. Отныне мы будем выступать не в роли какого-то непонятного спасителя тридевятого царства, ангела или благородного горца, а примерим шкуру самого настоящего темного повелителя! Игрушка вырисовывается крайне любопытная. Сотворить идейную наследницу Dungeon Keeper и The Bard's Tale в одном фланкone – это вам не цветочки нюхать. Перед нами разыгрывают сказку «Как хорошо быть злыднем». Тонны черного юмора, пародии и дерзкий стеб над основами жанра фэнтези прилагаются. Заварится каша в скромном мире, где правят семеро некогда великих героев. Ратные подвиги остались в прошлом, теперь перед нами алчные и завистливые человечишки. День и ночь напролет

они только и делают, что грызутся и проливают кровь подданных в бесконечных междоусобицах. Пора положить конец бесчинствам, взять этот жалкий мир в железный кулак! Свежеиспеченный темный властелин покажет падшим королевичам, где раки зимуют. А поможет ему орда верных карликов. Определить расовую принадлежность этих существ непросто. Росту в них метр с кепкой, сами тощие, лопоухие – не то гоблины, не то гремлины. Их тоненькими лапками нам и предстоит прокладывать дорогу к мировому господству, или же... Как знать, похоже, сценаристы припасли в рукаве не один козырь. Стоит распробовать игру получше, как тут же почувствуется ее стратегический привкус. И правда: ведь командовать придется целым батальоном забавных монстриков. Язык не поворачивается назвать их исчадиями ада. Их чудные рожицы кого угодно доведут до колик. Не от страха – от смеха.

Значит, такая у нас ударная сила. Не считая игрока. Помощники способны на многое. Гонять по окружке испуганных человечков, всыпать гному по первое число, запустить в жалких людышек фаерболом – легче легкого. Вдобавок, разработчики обещают наделить существ на редкость просветленными котелками, хотя по их физиономиям этого и не скажешь. Как и представители человеческой расы, наша рать просто обожает мародерство и тащит все, что плохо лежит или не прибито гвоздями. Прямо во время боя они прибирают вещички раненых и нацепляют на себя. Будь то кольчуга, шлем, а то и вовсе колпак повара (тоже защита, хоть и пленевьянка). Ну а если предмет для наших слуг окажется бесполезным, они с радостью подарят его хозяину. Выгоднее всего собирать души поверженных, ибо с их помощью можно призывают новых сторонников. Всего в отряд войдет до 60 ушастиков.

Войско игрока хоть и преданное, но легкомысленное. Помощники обожают дурачиться, едва заслышив музыканта, пускаются в пляс. Музыкальных дел мастера в сотни раз понижают боевой дух отряда и делают его легкой добычей. В таких случаях игроку самолично придется пришибить музыканта, дабы вернуть армию в боеспособное состояние. Внешне игра смахивает на Fable. Гляньте на скриншоты: потешные мультишные персонажи, щедрая на яркие краски палитра. Оформление явных восторгов не вызывает, особенно если вспомнить, какой на дворе год. Симпатично, приятно, не более. А нужно ли буйство технологий в легкомысленной игрушке? Даже если Overlord не станет чем-то особенным, люди её заметят. Спрос на подобные забавы очень велик, ведь так редко нам дают побить настоящим злодеем. ■

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



Реклама

1C
ФИРМА «1С»



gaijin
ENTERTAINMENT



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PSP, Xbox 360
ЖАНР: sports.traditional.soccer.management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sports Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлено
РАЗРАБОТЧИК: Sports Interactive
КОЛЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ОНЛАЙН: www.footballmanager.net



Автор:
Дмитрий «Tommy» Рубанов
tommy@ogl.ru

1 Предсказать поведение кружочков (в смысле, «футболистов») трудно, но мы сможем контролировать их тактику.

2 После игры провинившись – кнут, а звезде матча – пряник. Все как в жизни.



2

FOOTBALL MANAGER 2007

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ХИТ ПРОДАЖ АНГЛИИ – НОВЫЙ СЕЗОН.

Гонять мяч из одного угла поля в другой, конечно, весело. Для этого святого дела существуют серии FIFA и Pro Evolution Soccer. Однако если ждете смазливого зрелища от Football Manager (далее FM), вы ошиблись дверью. Но, раз уж зашли, милости просим в нашу скромную обитель настоящих тактиков и стратегов. Хотите почувствовать себя Абрамовичем?

Древнее FM разве что «крестики-нолики». Замечательная серия игрушек зародилась еще в 1982 (!!!) году. Какая FIFA? Тогда еще «Тетрис» не придумали. За долгие годы бытия FM пережила многое: взлеты, падения, любовь фанатов и почти полное забвение.

Если честно, отличить FM 2007 от FM 2006 не так уж просто. Особенно человеку, далекому от изнанки футбола. И все же отличия есть. Революций не обещают, но приятных сюрпризов предвидится немало. Поклонники серии уже не один год

изводят разработчиков на предмет внедрения в игру одной интересной затеи. И вот, свершилось! Самой главной новой «фишкой» FM 2007 станут долгожданные «клубы-доноры». Теперь на выбор у нас сразу две извилистые дорожки. Во-первых, можно позиционировать свой клуб как совсем небольшой и брать игроков в аренду. Идеальный вариант для начала карьеры менеджера команды, когда на собственных «Бэкхемов» еще деньги маловато. Любители полной независимости смогут сразу создать крупную, полностью самостоятельную «команду-донора» и уже самолично сдавать игроков в аренду. Дабы состричь чуток «зелени» или поднатаскать новичков. К тому же, как известно, у крупных клубов немало привилегий. Льготы при покупке футболистов, возможность составить график товарищеских встреч на год вперед... Какой дорожкой пойдет игрок – зависит исключительно от него. Признайтесь, вы когда-нибудь мечтали

послать в прекрасное далеко бездельнико-футболиста? Да не просто так, а прямо с первой полосы крупной газеты или с экрана телевизора? Да не скромничайте. Вот и разработчики подумали, что геймерам нужно выпустить пар, и ввели новую систему общения с игроками через СМИ. Стало быть, теперь, парой легких движений мышкой можно изрядно подпортировать репутацию игроку. А после, стремительным пинком, вышвырнуть из клуба. Или же, наоборот, похвалить особо отличившегося, набивая тем самым ему «цену». Припугнуть с экрана можно как своих, так и конкурентов. Слово прославленного менеджера многое стоит. Полностью переделана система скаутинга. Шпионским войнам – быть. Теперь сведения, собираемые о команде-противнике или о нужном игроке, будут действительно полезными. Отныне это уже не пара скупых предложений, а самый настоящий отчет. Среди чисто косметических изменений значатся: новые лиги,

подправленная система «прокачки», улучшенная производительность и куча других мелких радостей.

Графическое оформление (если таковым можно назвать груду таблиц и схем) останется примерно на уровне FM 2006. Придумать что-то новое сложно – приукрашивать то особо нечего. Да и не главное это здесь. Зато очень сильно преобразится интерфейс. Особенно в версии для Xbox 360.

Разработчики обещают, что играть с манипулятором от Microsoft будет так же удобно, как с мышкой и клавиатурой. А новичкам на первых порах очень поможет дружелюбный tutorial. Если все пойдет как по маслу, уже осенью мы увидим единственную достойную представительницу столь специфического жанра. Ибо конкурентов почти нет. Серия Championship Manager уже давно не вызывает оваций. В конце октября должна появиться демо-версия «Футбольного менеджера». **СИ**



EX MACHINA

МЕРИДИАН 113

Инди
Разработка
Язык

Action/RPG
Таргем
Русский

«Ex Machina: Меридиан 113» – это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в постапокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетнему откосительному миру. Подталкиваемые духом исследований, люди отправлялись все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки начали обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь сильным.

В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытым тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс – еще разнообразнее. Система изжигания внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволяют еще глубже погрузиться в безжалостный мир постапокалиптика, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в сражениях по сети!



На первых рецензиях:

На вопросом авторных комментариев: Ирина Киселева (495) 780-90-91, +7950 920-90-91

На вопросом о продажах: Елена Киселева (495) 780-90-91, +7950 920-90-91

© 2008 Targem Games. Все права защищены. На территории РФ издается компанией Бук-Холдинг. Лицензия на право публичного показа выдана Федеральной службой по надзору в сфере культуры Российской Федерации, Лицензия № 115230, Москва, Краснопресненская улица, 1, Номер 23.

TARGEM
GAMES

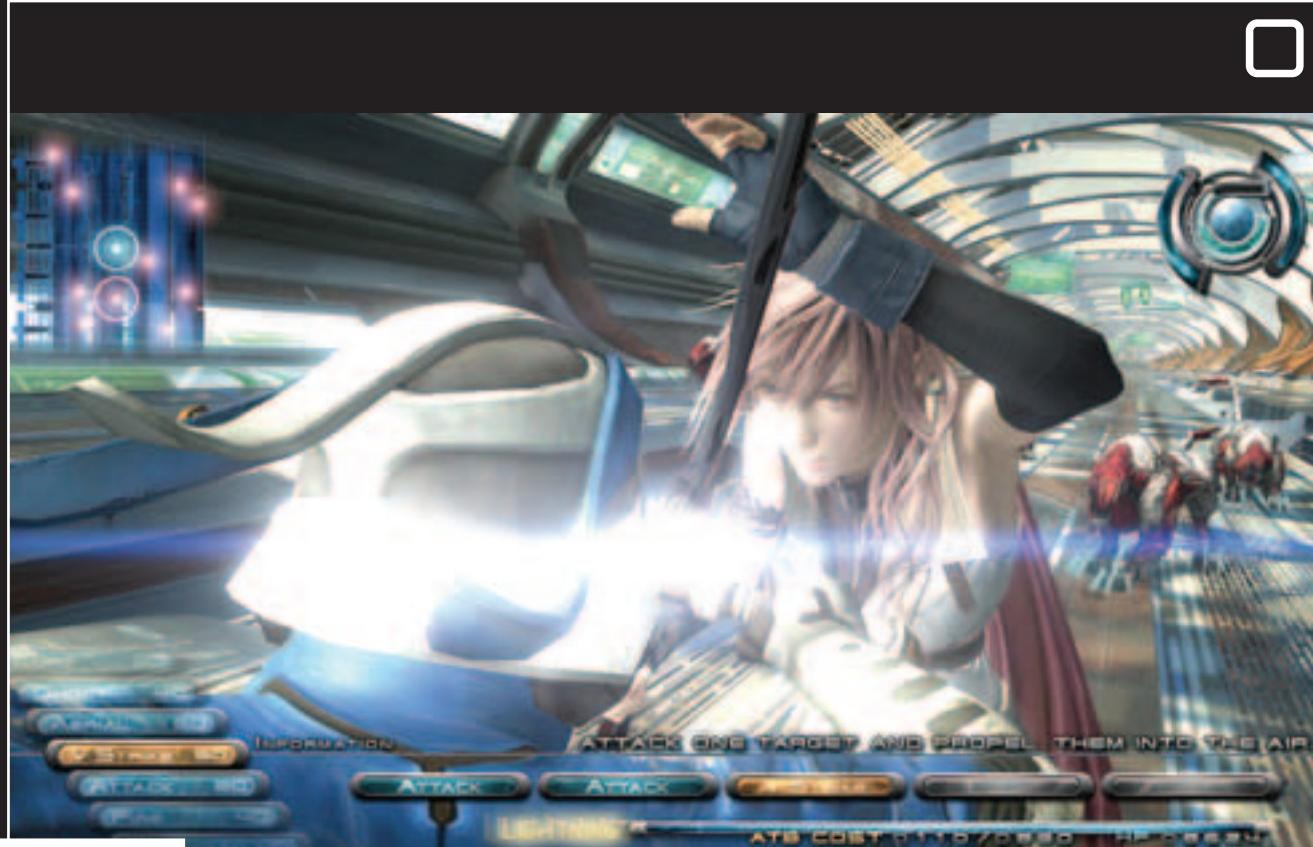
БУКА
БУКА
БУКА

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Тут абсолютно новая боевая система: расположение персонажа относительно врагов определяет наносимые повреждения, а при заполненной шкале ATB можно бегать по арене, чтобы занять наиболее удачную позицию. Очки ATB распределяются на атаки – 5 штук максимум. Лимиты представлены состоянием «Overlock», когда время вокруг персонажа замедляется, позволяя ему нанести больше повреждений врагам. Обещают использовать гироскоп.

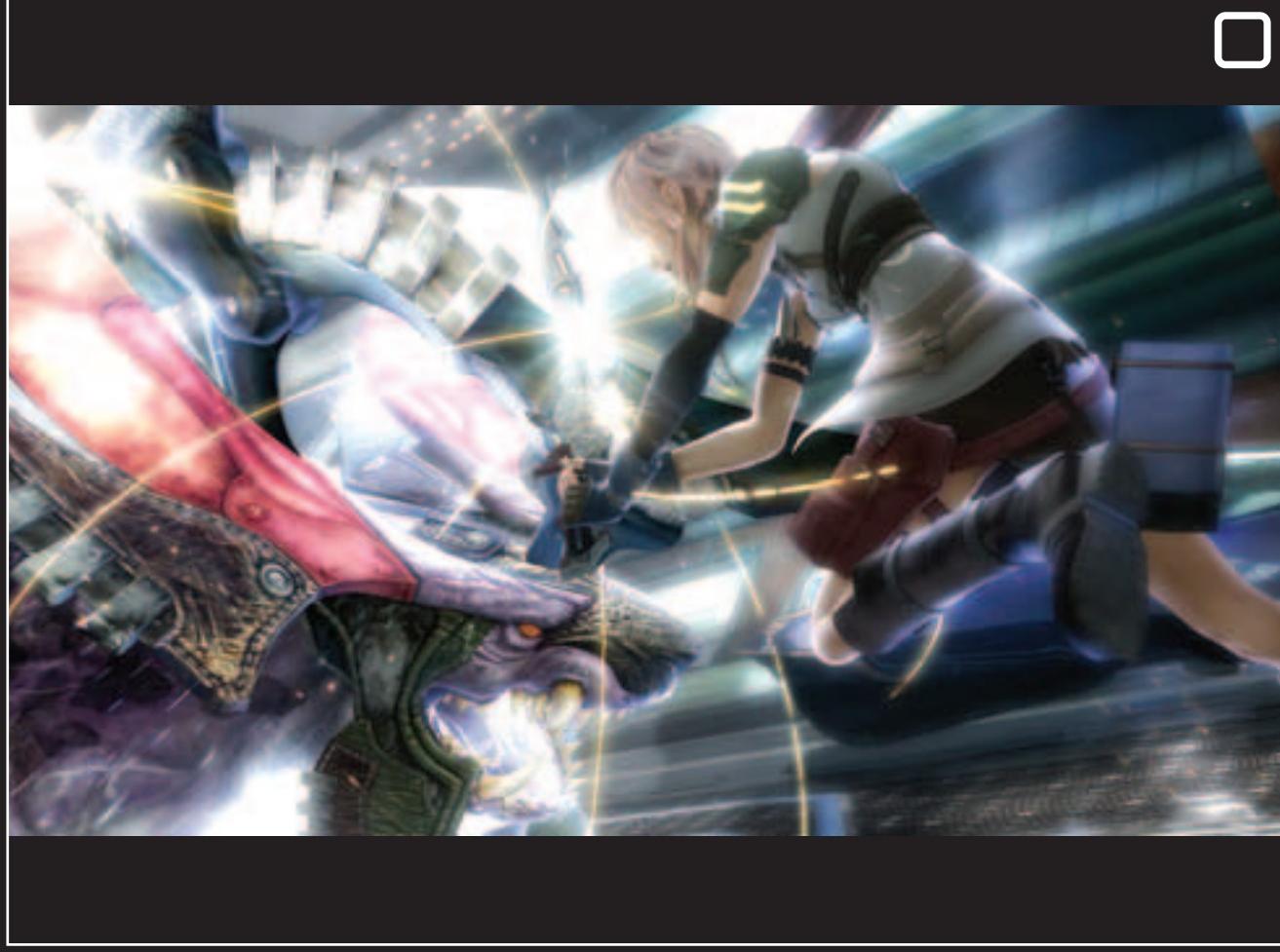
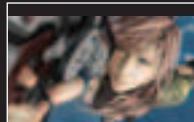
ЧЕГО ЖДЕМ?

Эталона для последующих японских RPG на несколько лет вперед и неготовства консерваторов, не принявших инновации в боевой системе.



Final Fantasy XIII

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА В США: 2007 ГОД



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Прожиточный минимум: вторая в серии связанных общей мирологией игр *fabula nova crystallis*. Совершенно новые мир и персонажи. Не пересекающийся с «основной» Final Fantasy XIII сюжет. Красивыерендеренные ролики от Square Enix. Доминирование черного цвета.

ЧЕГО ЖДЕМ?

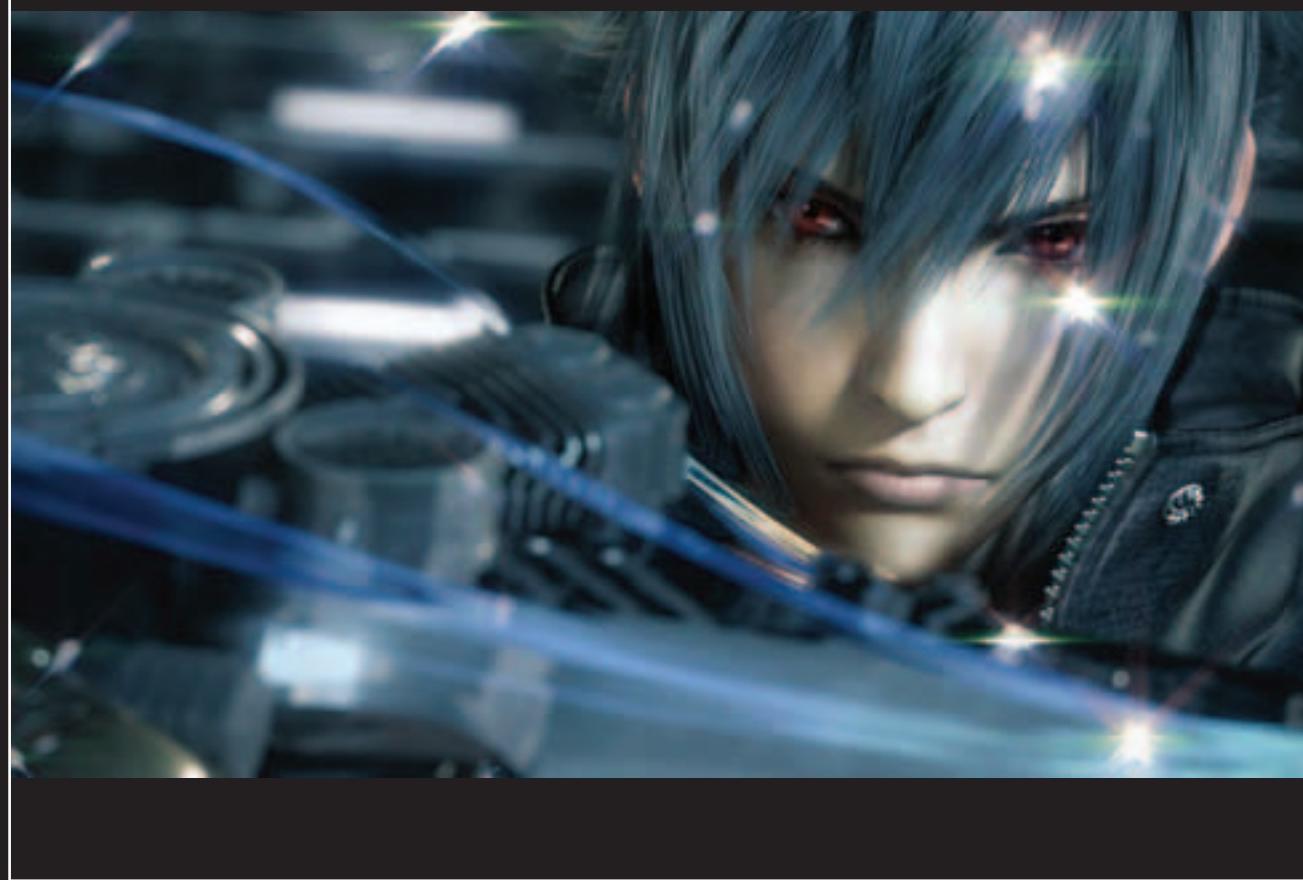
Роликов и скриншотов с геймплеем – более конкретной информации об игре, нежели «серезный парень с раскладными мечами».



Final Fantasy Versus XIII

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3

КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО

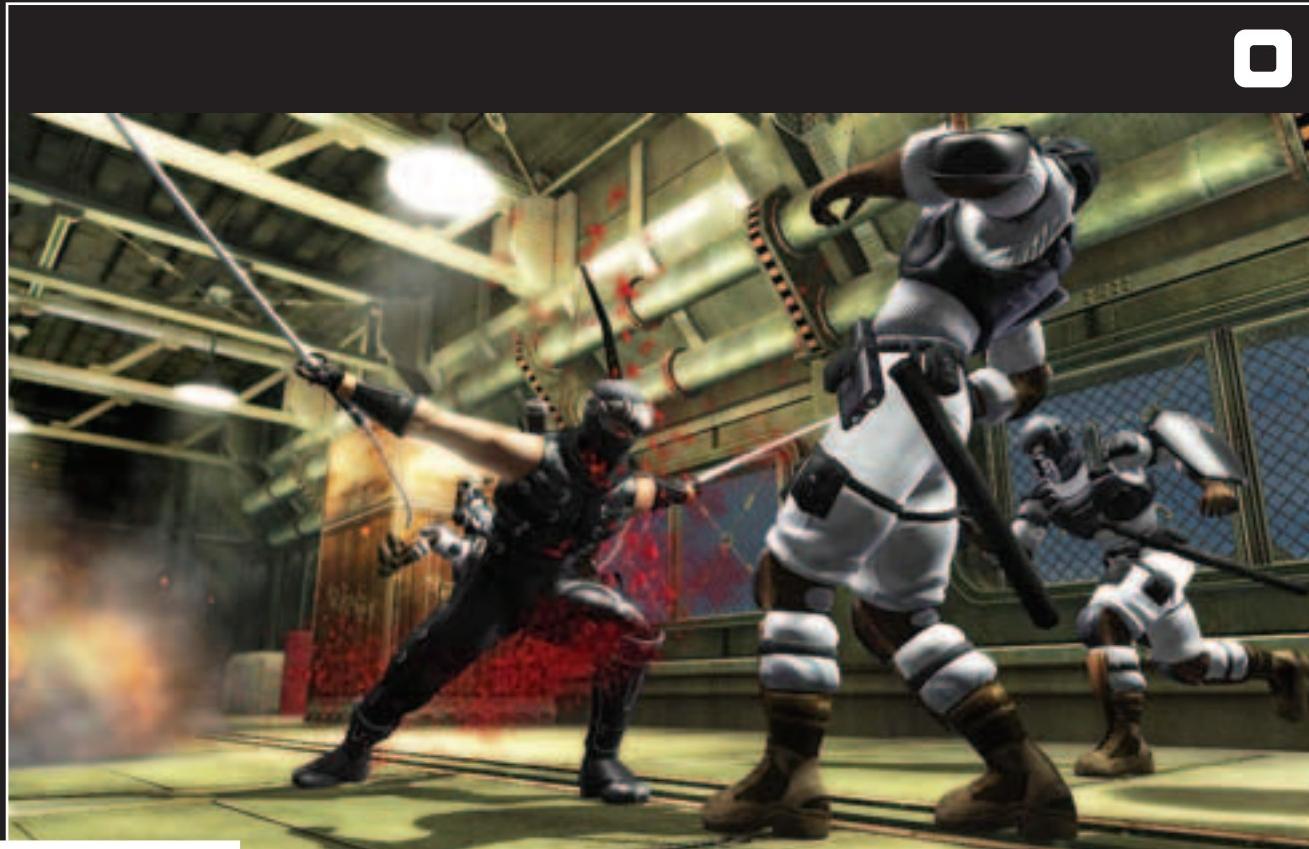


**ЧТО ЗНАЕМ?**

Sigma – это next-gen ремейк оригинальной Ninja Gaiden (в Black-варианте), какой мы помним ее на Xbox. Конечно, обещана улучшенная графика и разновсяческие бонусы, но сама игра все та же: Рио Хаябуса в третий раз завернется в смертельный танец на знакомых (удивительно красивых, но уже успевших надоест владельцам Xbox) уровнях.

ЧЕГО ЖДЕМ?

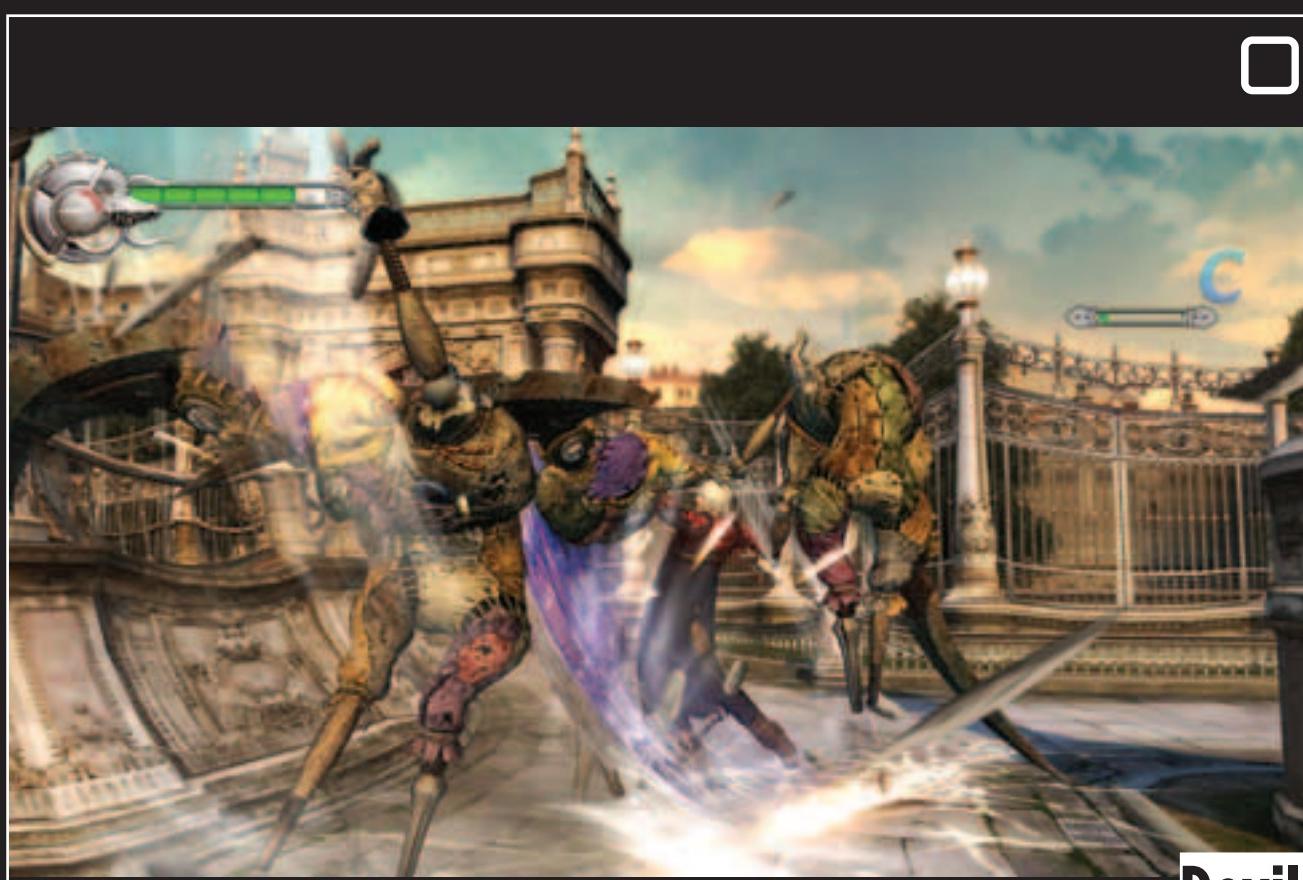
Хорошей «работы над ошибками» – и не в графике, а в балансе сложности игры. А вот улучшенной планировки уровней, увы, ждать не приходится. Впрочем, надежда, как известно, умирает последней.



Ninja Gaiden Sigma

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА В ЯПОНИИ: I КВАРТАЛ 2007 ГОДА



**ЧТО ЗНАЕМ?**

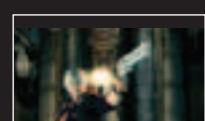
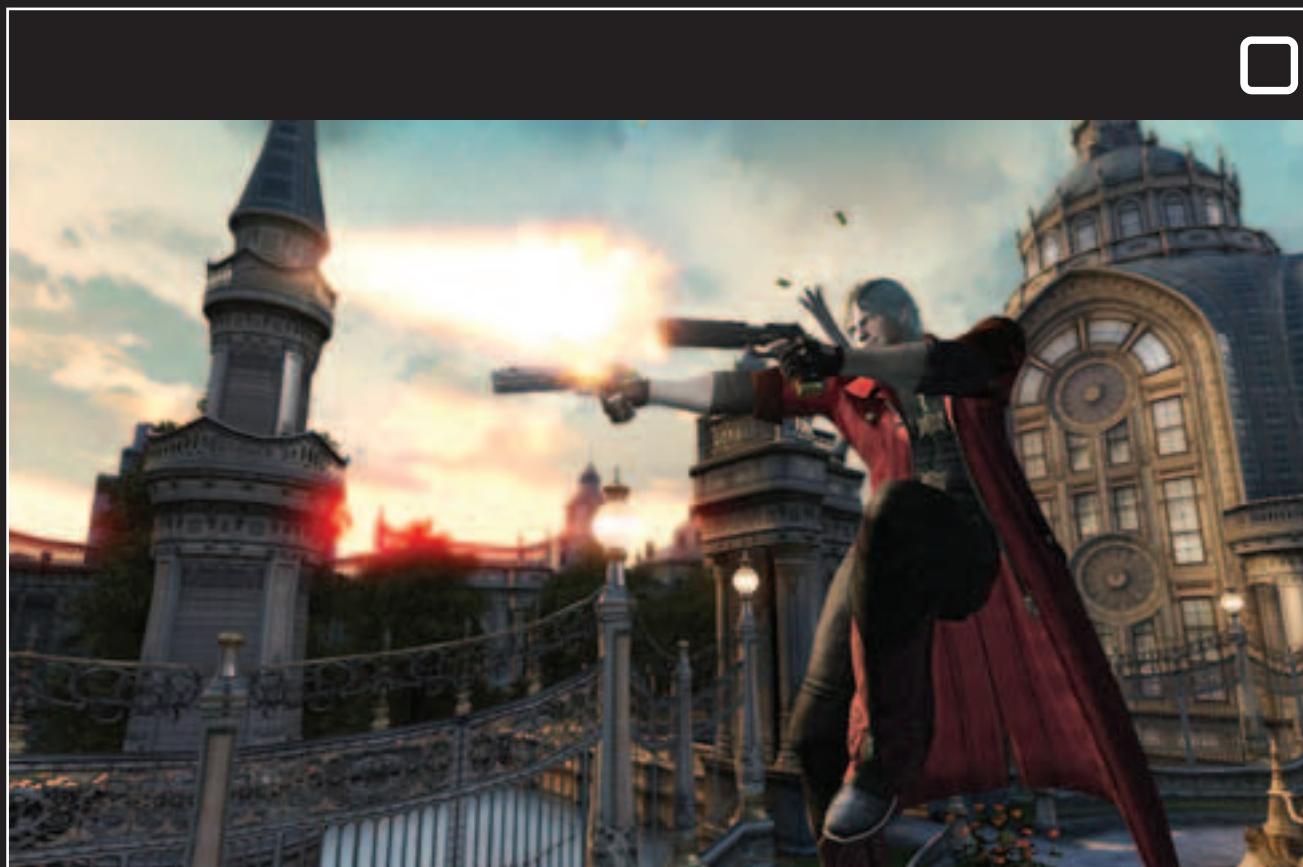
В четвертой части знаменитого сериала выдающийся драктивальщик, талантливый снайпер и самый болтливый охотник на демонов в мире Данте Спарра уступает место главного героя молодому выскочке из загадочной религиозной секты – Неро. Тот ух и волосы выбелил, и красный плащ натянул, и правую руку демонической энергией зарядил – лишь бы прятаться поклонникам Данте.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Блеска мечей и града пуль, полчищ врагов и самых невероятных комбинаций эффектных боевых приемов, смех в лицо опасности, возвращения Вергилия и новых выходок Данте.

**Devil May Cry 4**

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО



Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

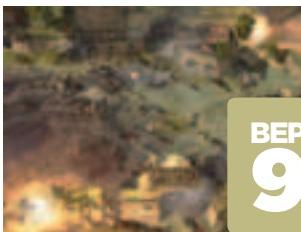
ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСOKИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОДИН ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБУЙТЕСЬ!

PC

В тылу врага 2


**ВЕРДИКТ
9.0**

Company of Heroes


**ВЕРДИКТ
9.5**

The Elder Scrolls IV: Oblivion


**ВЕРДИКТ
8.5**

Продолжение «лучшей игры 2004 года» по версии GameLand Award держит высоко заслуженную планку: графика еще краше, взрывы – сочнее, участников боев – больше, а разрушение зданий никогда не вызывало столько удовольствия.

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
strategy.real-time.historic
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Ц»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Best Way

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Пободные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
strategy.real-time.historic
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Relic Entertainment

Последняя часть легендарного сериала, которому в этом году исполнилось 10 лет. Невероятно красивый мир с полной свободой действий, лучшая ролевая игра из вышедших на Xbox 360 – достоинства можно перечислять долго. Но лучше просто поиграть.

■ ПЛАТФОРМА:
PC
■ ЖАНР:
role-playing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Take Two
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Ц»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Bethesda Softworks

Место

Название

Платформа

Жанр

Кто рекомендует

Номер с обзором

1	В тылу врага 2	PC	strategy.real-time.historic	Александр Каныгин	№19(220)
2	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
3	The Elder Scrolls IV Oblivion	PC, Xbox 360	role-playing	Владимир Иванов	№09(210)
4	Guild Wars: Factions	PC	role-playing.MMO.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
5	Titan Quest	PC	role-playing.action-RPG	Владимир Иванов	№14(215)
6	Dreamfall: The Longest Journey	PC, Xbox	adventure	Владимир Иванов	№11(212)
7	Heroes of Might & Magic V	PC	strategy.turn-based.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
8	Hitman: Blood Money	PC, PS2, Xbox	shooter.third-person.modern	Александр Краснов	№12(213)
9	GTR 2	PC	racing.GT	Ашот Ахвердян	№20(221)
10	Joint Task Force	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Илья Ченцов	№20(221)

ПРИСТАВКИ

New Super Mario Bros.


**ВЕРДИКТ
9.0**

LocoRoco


**ВЕРДИКТ
10**

Yakuza


**ВЕРДИКТ
8.0**

Немало людей игры про Марио нелюбят с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмикбитной графикой, антикаранным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

■ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
■ ЖАНР:
action.platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеогам»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo

Совершенно фантастическая, определенно крышесяющая и очень-очень музикальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локороко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Моя и Коя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
■ ЖАНР:
action.platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Соф트 Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
SCEJ

Не то'aventure с боевой системой, не то beat'em up с сюжетом, не то GTA с боевыми искусствами, не то самая настоящая RPG! Если вы живы не мыслите без японских фильмов о якузах, а слова «анники», «сайбун» и «кюбакура» приводят в священный трепет, игра – для вас!

■ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
■ ЖАНР:
action-adventure/role-playing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софтвер Клаб»
■ РАЗРАБОТЧИК:
Sega

Место

Название

Платформа

Жанр

Кто рекомендует

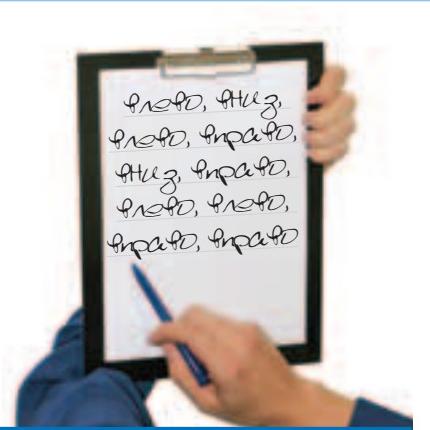
Номер с обзором

1	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
2	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашки, Константин Говорун	№13(214)
3	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat	№19(220)
4	Flatout 2	PC, PS2, Xbox	racing.arcade	Александр Трифонов	№15(216)
5	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	puzzle.logic	Сергей Цилорик, Константин Говорун	№15(216)
6	Grandia III	PS2	role-playing.console-style	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№09(210)
7	Kingdom Hearts 2	PS2	role-playing.action-RPG	Игорь Сонин, Константин Говорун	№14(215)
8	Super Princess Peach	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№18(219)
9	Tomb Raider: Legend	PS2, Xbox, Xbox 360, PC	action-adventure	Сергей Цилорик, Артем Шорохов	№10(211)
10	Полиция Майами. Отдел нравов	PSP	shooter.third-person	Артем Шорохов, Red Cat	№20(221)

СЛОВО КОМАНДЫ

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И (ИНОГДА) КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Три японские визы в паспорте

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
New Super Mario Bros.

«Дьявол тоже плачет, сезон четвертый» оказался неплохой игрой, хотя новая Genji мне понравилась «чутьку больше. Немного неловко было беседовать с Кеном Кутагари – казалось, что он в любой момент может вытащить из-под полы номер «Си» со статьей про злодеев игровой индустрии и облачающие ткнуть пальцем в свою фотографию. Впрочем, не зря же я на обратном пути чуть не застрял в лондонском аэропорту. Наверное, это такое патентованное японское проклятье.

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС:
CG Dwarven Cleric of Dol Dom

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights:
Darkness over Daggerford

Начали играть новую кампанию, на сей раз в Эббероне. Летающие поезда, големы-убийцы и магическая электрификация всей страны. Поскольку трое партийцев попали в этот мир из Фаеруна, моему дварву приходится работать еще и перевозчиком. Игра на первых уровнях невероятно остроожната: каждый критический удар может стать последним, и один раз партия уже чуть не полегла в подземелье. Спас маг – единственный оставшийся на ногах.

Артем Широхов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Сергей Прогулов

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tekken:
Dark Resurrection

Завершился первый европейский Ranking-турнир и, пока я болел, все слоны уже обрели законных хозяев. Однако плановая вылазка в Сеть преподнесла приятный сюрприз – **cg [СССР]**, оказывается, в общем зачете занял почетное 150-е место и отхватил женский приз в размере трех с половиной миллионов виртуальных денег. Приятно! Вот теперь игра изучена, весь всплескений можно раскладывать по полочкам и готовить обзор, за который не будет стыдно!

Игорь «Бодрый инвалид» Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
стенкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Dead Rising
Gear of War

На днях ко мне зашел брат (у меня, кстати, есть брат) и высказался о новых трейлерах MG5 так: «Вот это да! Metal Gear снова круто!» Ни отнять, ни прибавить. Англоязычный трейлер Portable Ops в гордом одиночестве занял весь плейлист «Винампа», презаказ на японскую версию игры оформлен, Subsistence выходит в ближайшую пятницу, трейлер Guns of the Patriots смешной и, наконец-то, вдохновляющий. Живем.

Сергей «TD» Цилорик
td@gameland.ru

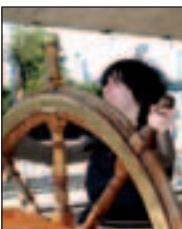


СТАТУС:
Любитель хэнхелдов

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Valkyrie Profile: Silmeria
42 All-Time Classics

Упустил инициативу; моя ошибка. Опрокидывает на землю; его коленка встречается с моим носом. Мобильник? Неа, не отдам. Бывает, не давая подняться. Когда у ударов начинает закладывать уши, сдаюсь. Мой бюджетный мобильник того не стоит; то ли дело лежащие в соседних карманах PSP и DS. Что, MP3-плеер? Вот уж нет. Сношу удары еще недолго; он ретируется. Хэнхелды остаются при мне – ценой разукрашенной физиономии, но все же.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

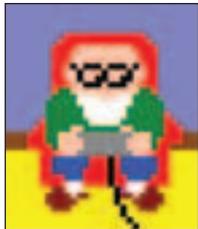


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Valkyrie Profile 2: Silmeria

Появление этого номера «Си» в продаже я надеюсь встретить достойно: за игрой в свежевышедшую (10 октября!) осталось совсем немного! Shin Megami Tensei: Devil Summoner. Хотя совесть подсказывает: сперва обязательно стоит написать отчет о косплейном шоу на Tokyo Game Show, тем более, что желающих отыгрывать персонажей многочисленных «Персон» нашлось не меньше, чем любителей Final Fantasy или Kingdom Hearts. Т

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
альц-геймер

СЕЙЧАС СМОТРИТ:
LocoRoco
Brick Game

После игры в New Super Mario Bros. внезапно пришла в голову идея комикса про геймера-пенсионера. За два дня (при содействии Мариной Петрашко) сделал пять выпусков в различных разрешениях 64x381 и меньше. И как только всякие Бигдрупы жили без Ctrl-C/Ctrl-V? Теперь вот думаю, не написать ли руководство по созданию комиксов, посвященных видеогаммам. Главное – уметь рисовать овалы!

Евгений Закиров
orange.range@mail.ru



СТАТУС:
Brian Molko fanboy

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Enchanted Arms
Cooking Mama

Комната постепенно заполняется ненужными вещами. Сначала это были соки – музыка, игры, фильмы. Затем пришли дорогощущие артбуки, анимешные модельки, коллекционные издания... Так сразу всего и не вспомнишь. В итоге полка забита совершенно ненужным сейчас бараклом, от которого не позволяет избавиться жадность и привычка. Привычка что-то покупать. И как бороться с этим «шопоголизмом» – неизвестно.

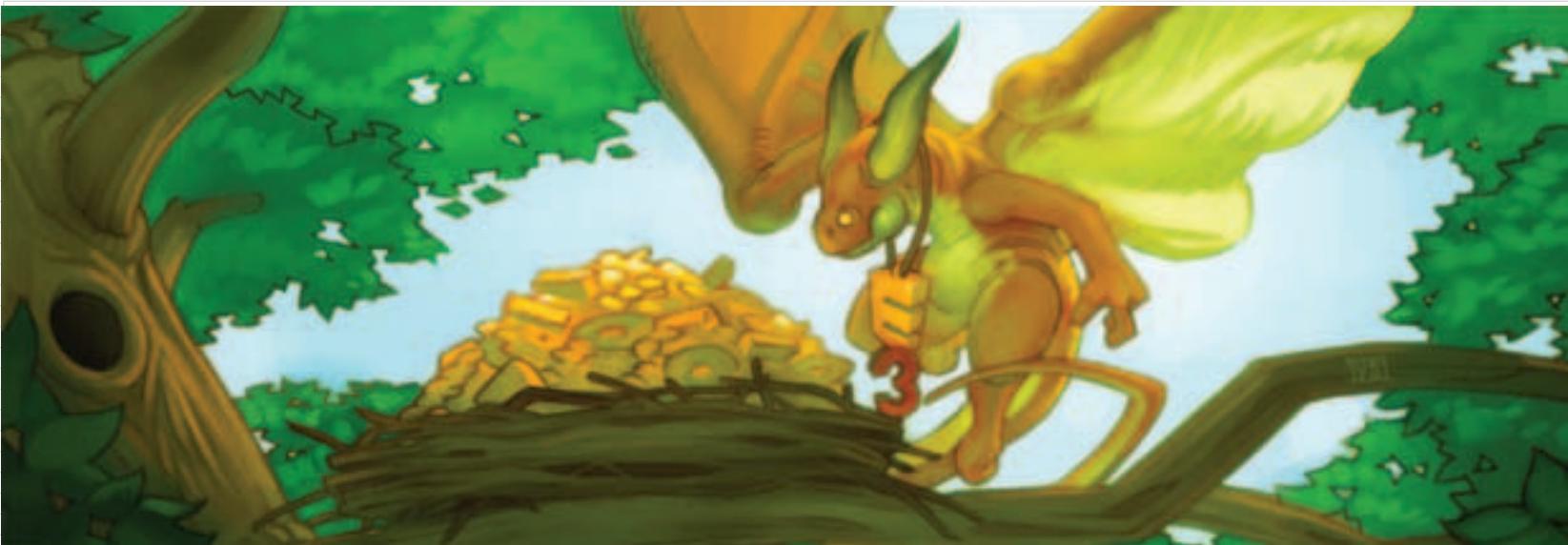
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



СТАТУС:
Киноведочка

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Silent Hill 2: Munchkin
Football Manager 2006

Электронные игры – продукт слияния экранного искусства и литературы, живописи, музыки, театра. Его не признает пока большое Искусствоведение, как и не признавало когда-то кино и телевидение. Но буквально лет через тридцать электронные игры превратятся в традиционную форму искусства. А все то, что мы сейчас здесь пишем – станет «истоками канонической игрокритики». Пожалуй, мои внуки будут в восторге.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЗА КУЛИСАМИ TOKYO GAME SHOW

ДАВНЫМ-ДАВНО ВРЕН МОГ ТОЛЬКО ЧИТАТЬ О TOKYO GAME SHOW В ЖУРНАЛЕ «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН». ЕМУ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ЭТО ОТЛИЧНЫЙ ШАНС ПЕРВЫМ ИЗ РОССИЙСКИХ ГЕЙМЕРОВ ОПРОБОВАТЬ НОВЕЙШИЕ ИГРЫ. ДЕТСКИЕ МЕЧТЫ ВРЕНА ДАВНО УЖЕ СБЫЛИСЬ, Но ПОПУТНО РАЗВЕЯЛИСЬ И МНОГИЕ ИЛЛЮЗИИ.

Вопреки распространенному среди читателей мнению, журналисты ездят на выставки не для того, чтобы играть. Этим можно заняться разве что на специальных пресс-турах, посвященных одному-единственному проекту. Еще бы. Когда времени – уйма, а свободных демо-стендов больше, чем людей, можно и побаловаться. А вот на выставке это почти невозможно. Почему?

Работа корреспондента на Tokyo Game Show или, например, Electronic Entertainment Expo заключается в том, чтобы собрать как можно больше ценной информации для журнала. Неизбежно эксклюзивной, но непременно такой, какую невозможно добить, не побывав на выставке лично. И собрать в условиях постоянной нехватки времени. Три дня, с десяти до шести, и ни минутой больше. Получается, что потратить час на сбор пресс-дисков со скриншотами и артом важнее, чем отстоять гигантскую очередь к демо-версии самого лучшего хита. Играя, журналист также получает важную информацию, но на это расходуется неоправданно много времени. Слишком низкий коэффициент полезного действия.

К тому же, рассказами о геймплее уже на следующий день после выставки будет забит весь Интернет, а скриншотами в полиграфическом качестве никто просто так не поделится. Очень много времени нужно уделять фото- и видеосъемке. Хорошо, когда в команде есть специально обученные люди, но иногда корреспонденту приходится быть мастером на все руки. Качественные фотки и видео, опять же, никто нам не подарит, а вот написать сколь угодно большой текст о выставке, не побывав там, легче легкого. К слову, «Страна Игр» – единственный российский игровой журнал, постоянно отправляющий корреспондентов на Tokyo Game Show. А ведь репортажи с выставки появляются и в других изданиях. Подумайте, что это означает.

Есть на выставке занятия еще более бесполезные, чем тестирование игр. Например, на стенде Konami на любой выставке всегда есть гигантский экран, где крутятся великолепные промо-ролики. Свежий трейлер новой Metal Gear Solid всегда привлекает пристальное внимание посетителей – это чуть ли не главный экспонат выставки. Но тратить время на его просмотр – непозволительная роскошь. То же касается Square Enix Theatre – импровизированного кинотеатра с получасовым «фильмом» о новых проектах издательства. Все это видео уже есть в Интернете или появится там через несколько дней. Впрочем, наши корреспонденты все равно не удерживаются и смотрят трейлеры и Metal Gear Solid 4, и Final Fantasy XIII прямо на выставке. Хотя потом их непременно мучает совесть. А вот в очередях за бесплатным мерчандайзом или автографами знаменитостей журналистов вы вряд ли встретите – разве что наивных новичков.

ВЫ ОТПРАВИЛИ 10 000 ВОИНОВ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ОСВОБОЖДЕНИЕ СВЯТОЙ ЗЕМЛИ



ВЫ ПЫГАЕТЕСЬ ЖЕНИТЬ ЮНУЮ ПРИНЦЕССУ НА ВАШЕМ ЗАКЛЯТОМ ВРАГЕ



ВЫ ДОЛЖНЫ ВОЗВОДИТЬ КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ СВОИХ ПОДАННЫХ



СРАЖЕНИЯ – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!



**ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ
+ КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОНЕТА**

в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеоленд», «Хит-зона»!

Купите диск с эксклюзивной демо-версией Medieval 2: Total War за 199 рублей и получите в подарок коллекционную монету, созданную по образцу, имевшему хождение в средневековой Франции XIV века, а также скидку 200 рублей при покупке полной версии игры!



www.totalwar.com



PC DVD
ROM

**TOTAL
WAR**

**CREATIVE
ASSEMBLY**

SEGA
www.sega.co.uk

Total War Software © 2000-2008 The Creative Assembly Limited Total War, Medieval Total War, King Inisherin, King in Total War, Mongol Invasion, Roman Total War, Saracen Invasion, Crusader and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. Genesis and the "Genesis By Creative" design are trademarks of Creative Industries Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Developed by SEGA Europe Ltd. © 2007 Creative Assembly Limited. Medieval Total War



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ДЕСЯТЬ ЛЕТ ЗАБЛУЖДЕНИЙ

Я ТОЛЬКО ЧТО ВЕРНУЛСЯ С XBOX В БАРСЕЛОНЕ – С МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЫ, ГДЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT ОТЧИТЫВАЮТСЯ ОБ УСПЕХАХ ЗА ПРОШЛЫЙ ГОД И РАСКРЫВАЮТ ПЛАНЫ НА ГОД БУДУЩИЙ (К СЛОВУ СКАЗАТЬ, ВИДЕОЗАПИСЬ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ МОЖНО СВОБОДНО СКАЧАТЬ С XBOX LIVE MARKETPLACE). ДРУЗЬЯ, МНЕ НУЖНО СРОЧНО ПОДЕЛИТЬСЯ НАБЛЮДЕНИЯМИ. КОГДА ПИТЕР МУР ВПЕРВЫЕ ПРОИЗНЁС СЛОВА «ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ XBOX 360 И GAMES FOR WINDOWS», Я, НАТУРАЛЬНО, ПРОЗРЕЛ. Я ВИЖУ БУДУЩЕЕ!



I осмотрите на ряд платформ на обложке «Страны Игр»: PC, PS2, PS3, GameCube...

Через год вместо PC на этом самом месте будет написано Games for Windows или, скорее, просто Windows. Я гарантирую это.

Не нужно видеть в этом прописки врага и новый заговор Билла Гейтса. Никакого обмана. Это совершенно справедливое признание Windows как наиболее популярной системы для компьютерных игр, какой она и является на самом деле. Разберёмся в терминах: PC расшифровывается как «персональный компьютер», что означает всего лишь «компьютер, пригодный и оптимизированный для персонального использования». Определение не требует наличия какой-то операционной системы и вообще словом не упоминает программную часть. Персональный компьютер с Linux или любой другой нишевой операционной системой тоже называется PC – но он, тем не менее, непригоден для большинства компьютерных игр, о которых пишет «СИ». Десять лет существования наш журнал делал то же допущение, что и весь остальной мир. «PC значит Windows, Windows значит PC». Нужно признать: это не так. Заслуги Windows как операционной системы для игр не признаны геймерами. Знаете, как страдают пользователи Mac OS X для «Макинтошей»? И слава богу, что не знаете. Им приходится довольствоваться крошками со стола владельцев Windows. Фактически, Microsoft давным-давно создала отдельную платформу для игр, которую мы всё это время называли «персональным компьютером». Сегодня «Майкрософт» хочет вернуть себе то, что она заслужила по справедливости.

Рекламная кампания Games for Windows началась очень тихо, ещё в прошлом году. Маркетинговый маятник только раскачивается, чтобы набрать полную силу ближе к запуску Windows Vista. На сегодняшний день я знаю ровно одну игру, на обложке которой красуется логотип Games for Windows, и это стратегический хит Company of Heroes. Чтобы получить право нести нашёлку Games for Windows

на коробке (там, где у консольных игр логотип приставки), игра должна пройти сертификацию в Microsoft. Вот некоторые условия сертификации: совместимость с системой быстрой установки в Windows Vista, совместимость с проводным USB-контроллером Xbox 360, совместимость с 64-битными версиями Windows Vista. Очевидно, широкое распространение термин Games for Windows получит после выхода новой ОС, и – предполагаю – в скором времени будет использоваться повсеместно. Microsoft уже подписала договор с издательством Ziff Davis о запуске журнала Games for Windows: The Official Magazine и совместной рекламной кампании. Пилотный номер отправится в печать осенью этого года, то есть со дня на день. За Microsoft закреплён и сайт <http://www.gamesforwindows.com>, где, надо думать, в скором времени появится каталог игр серии Games for Windows и медиа-портал, вроде Xbox Live Marketplace. Сейчас же он перенаправляет пользователей на страницу игр для Windows XP, которая может похвастаться разве что «10 причинами, почему игры для Windows XP лучше всех».

Признаюсь, я как пользователь Windows XP со стажем не хочу иметь ничего общего с Windows Vista. Большинство из нововведений мне нужны как собаке пятая

нога: седьмой Internet Explorer не заменит любимый Firefox, а громоздкий Windows Media Player, пусть даже одиннадцатой версии, никогда не сравняться с Media Player Classic. Microsoft уже пробовала обновить «оконный» интерфейс в Windows XP, и я не знаю ни одного человека, который предпочёл бы стиль Windows XP стилю Windows Classic. Руководствуясь печальным опытом прошлых запусков операционных систем, я уверен, что на старте Windows Vista не обойдётся без ошибок, заплаток, вирусов, скандалов, патчей, проблем совместимости – словом, всего того, без чего я вполне могу обойтись. Но как геймер... о, как геймер я готов прямо сейчас купить Windows Vista. Конечно, не из-за курьёзной Halo 2 for Windows Vista. Вот ведь какое дело: следующая операционная система от Microsoft создавалась с изначальным расчётом на геймеров и требовательными к графике приложения. Плюс встроенная поддержка рейтингов, технология Live Anywhere, общий мультиплер с владельцами Xbox 360... знаете, я не удивлюсь, если Halo 3 выйдет одновременно на PC и Xbox 360 и будет поддерживать кроссплатформенную сетевую игру. Неожиданно для самого себя, я пришёл к выводу, который кажется мне настолько важным, что я хочу вынести его в отдельный абзац, жирным шрифтом.

Halo 3 выйдет одновременно на Xbox 360 и PC и будет поддерживать кроссплатформенную сетевую игру.

Это чисто уморительное, ничем формально не подтверждённое заключение, которое слишком абсурдно, чтобы не быть правдой. Какая самая перспективная игровая технология для Microsoft в следующем году? Безусловно, Live Anywhere. Какая маркетинговая кампания стартует в следующем году? Games for Windows. Какой жанр первым объединит мультиплер на консолях и PC? Скорее всего, FPS. Зачем делать первой кроссплатформенной сетевой игрой невзрачный Shadowrun? Предполагаю, чтобы обкатать технологию для настоящего флагмана. Какая игра от Microsoft в следующем году проремит на весь мир? Конечно, Halo 3. Невозможно найти лучший повод подружить «консольщиков» с «пкисищиками» и продемонстрировать превосходство связки Xbox и Games for Windows над консолями конкурентов. Заинтересовавшись внезапным открытием, я сравнил анонсы Halo Wars и Halo 3. В первом чёрным по белому написано «эксклюзивно для Xbox 360», во втором просто «для Xbox 360». Понимаете, о чём я? Слишком много совпадений. Когда Microsoft сделает официальное объявление, вспомните, кто сказал вам об этом в октябре 2006 года. **СИ**



4-5
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ЭТО РЕАЛЬНОСТЬ ИЗМЕНИЛОСЬ

ЭТО ВНУТРИ ТЕБЯ.

СЕРДЦЕ ЗАЩИЩАЕТ СВОЙ БЕГ.

ТЫ ПЕРЕСЕКАЕШЬ ЧЕРТУ МЕЖДУ РАЗУМОМ И БЕЗУМИЕМ.

И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ЭТО И ЕСТЬ ЖИЗНЬ.



NEEDFORDEDGED.COM



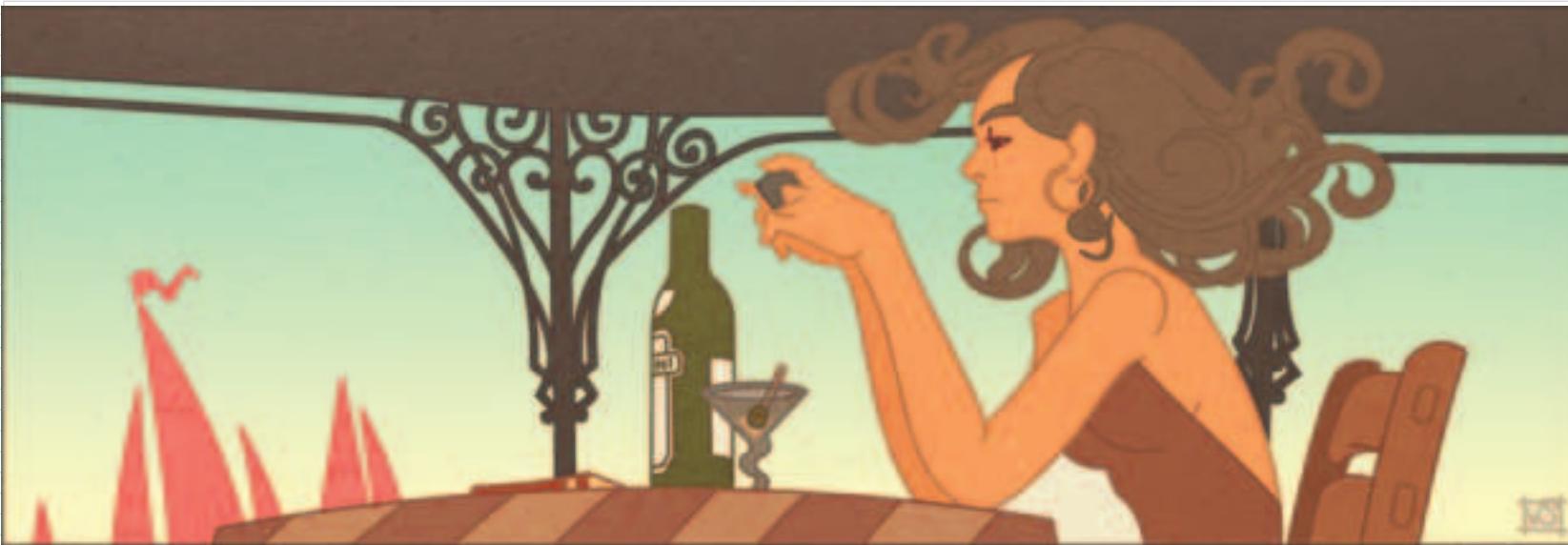
PC  DVD-ROM

PlayStation®2



25





Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

РЕЗИНОВЫЕ УТКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ЕЩЕ НЕДАВНО НИКТО НЕ СОМНЕВАЛСЯ, КАК БУДЕТ УЛУЧШАТЬСЯ ГРАФИКА В ИГРАХ. ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ К ДЕТАЛЯМ – ПОКА ИСКУССТВЕННУЮ КАРТИНКУ НЕЛЬЗЯ БУДЕТ ОТЛИЧИТЬ ОТ ФОТОГРАФИИ. А ТАМ УЖЕ И ДО ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НЕДАЛЕКО. УВЫ, NINTENDO ОСТАНОВИЛАСЬ НА ПОЛПУТИ В РАЙСКИЕ КУЩИ, А SONY И MICROSOFT ВТИХАЯ СВЕРНУЛИ В СТОРОНУ.

Задумайтесь на минуту над тем, насколько лучше стали выглядеть персонажи в играх за последние шесть лет. Беспомощность *Dead or Alive 4* вывела проблему из тени, но винить консоли нового поколения глупо. Рецепт видимого улучшения графики без создания действительно фотореалистичных героев был изобретен еще на PlayStation 2. *Dynasty Warriors*, *Kessen*, *Drakengard*, *Spartan: Total Warrior* – лучшие примеры приготовленных по нему блюд. Вместо того, чтобы увеличивать детализацию и правдоподобность одного персонажа, разработчики просто выпускают на экран десятки и сотни буратинок, отличающихся цветом шнурков на ботинках. Зрелищность сцены в целом позволяет закрыть глаза на убогость деталей обстановки. Атака клонов приносит заветную победу. Есть жанры, где так нельзя. Традиционный файтинг – всегда поединок двоих. Но и здесь найден способ применить «клонирование». Вы привыкли хвалить файтинги с Tag-режимами, верно? Но если движок игры может вместо одного героя временно вывести на экран двух, выходит, что без Tag'a детализация могла бы быть безболезненно удвоена. Рассмотрите своих любимых персонажей внимательнее. Только представьте: можно было убрать квадратные руки, каменные лица, жестко зафиксированные прически. Наконец, обратите внимание на бродящих на заднем плане людей, животных, инопланетных монстров. Они обычно не играют никакой роли в геймплее – просто красавая декорация. И чем мощнее становится платформа, тем больше ресурсов тратится на эту второстепенную чушь. Она появляется в играх только потому, что это просто. Дешево и сердито. Вспомните, когда-то давно файтинги создавались на пределе возможностей «железа». *Sega Mega Drive* физически не могла потянуть бой двух героев-боссов в *Mortal*

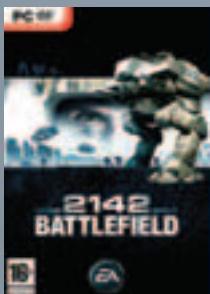
Kombat 3. Порты аркадных хитов на Saturn требовали увеличения объема оперативной памяти. В 3D-файтингах на PS one приходилось жертвовать трехмерными фонами. И все – ради персонажей. Раньше бойцы выглядели настолько хорошо, насколько это позволяла платформа. Сейчас все зависит от того, на что способны дизайнеры и программисты. Идея с Tag-режимом проникла даже в обычные эшны. Вместо создания одного интересного персонажа с кучей действительно разных способностей, проще придумать команду более простых героев, между которыми геймер должен переключаться. В лучшем случае – сочинить набор «стилей», в которых может драться боец. Управление людьми в современных играх ни на йоту не стало реалистичнее – как и много лет назад, можно передвигаться в разных направлениях, прыгать, наносить пару видов ударов и блокировать чужие атаки. И все. Сохраняется миллион условностей, к которым геймеры настолько привыкли, что отказываются замечать. Им неважно, что герой не может уклоняться от ударов, произвольно подбирать валиющиеся на полу предметы, неспособен одолеть забор в полметра

высотой, взять со стола чашку воды, чтобы утолить жажду.

Могут ли игры вообще делаться иначе? А, знаете, да. Вспомните *Shenmue*. Ю Судзуки намерено сделал ставку на фотorealистичность и внимание к мельчайшим деталям. В его мире нет ненужного, неважного, добавленного «до кучи». Зато герои *Shenmue* выглядят, ведут себя и вообще живут как люди – настолько, насколько это было возможно на Dreamcast. Африканские животные в *Dead or Alive* – бесполезная декорация. Девочка с котенком *Shenmue* оправдывают каждый затраченный на них час работы дизайнеров. В чем разница? Интерактивность. *Shenmue* позволяет посмотреть, потрогать или использовать все, что только геймер захочет. Хорош или плох геймплей *Shenmue* – дело десятое, лучше представьте себе, какие бы файтинги, шутеры от первого лица или автосимуляторы можно было делать, исповедуя тот же подход! Запрещенные болевые приемы, импровизированные виды оружия – это же прекрасно. Мне всегда хотелось остановить машину в *Gran Turismo* и выйти из нее, чтобы проголосовать на трассе. Какие-то идеи окажутся неудачны

ми, какие-то придется отбросить, но игровой дизайн все равно будет двигаться вперед. Пока же он застыл на месте. Даже *Fahrenheit* всего лишь неловко топчется позади *Shenmue*, как бедный родственник. С приходом консолей нового поколения рецепт *Dynasty Warriors* окончательно вошел в моду. Казалось бы, зачем масштабное побоище с толпами воинов в *Kameo: Elements of Power* – красочной приключенческой игре от Rare? Нет, без «демонстрации возможностей консоли» обойтись не удалось. А сколько одалось *Ninety-Nine Nights* – простому подражанию *Dynasty Warriors*?! Сколько еще сотен безмозглых врагов нам предстоит одолеть? Чем радуют геймеров новые спортивные и автосимуляторы? Тем, что наконец в них появились реалистичные трехмерные зрители! Ах, как полезно. Ах, как инновационно. Как думаете, что за подарок готовят разработчики игр для PlayStation 3? Мне все стало совершенно ясно, когда Sony показала техническую демку с красавицами резиновыми утками. Говорят, *PlayStation 2* умела обрабатывать лишь одну такую, а вот *PlayStation 3* – во много раз больше. Увы, это все те же резиновые утки, и им не суждено подняться в небо. **СИ**





2142 BATTLEFIELD

ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.

4-5
ноября
выставка
ИгроМир
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
на нашем стенде!
в вц павильон 57
2 этаж Е1-Е2

Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционным игровым режимам, Battlefield 2142 предлагает вам новое испытание – битву с Титанами. Парящие над землей гигантские боевые корабли неуязвимы для обычного оружия. Для того чтобы одержать победу в сражении с ними необходима командная тактика боя: уничтожение защитных систем с помощью наземных ракетных установок, затем молниеносная воздушная атака и высадка десанта с целью добить поврежденного гиганта. «Яростные перестрелки на борту Титана – это что-то совершенно невероятное, – так прокомментировал этот режим генеральный продюсер проекта Markus после первого игрового теста, – сразу 64 игрока могут сражаться в коридорах станции!»

БИТВА С ТИТАНОМ

Только за счет длительного тестирования команде разработчиков удается достичь «фирменного» игрового баланса. «Мы хотим создать лучшую игру с лучшими боевыми машинами и лучшими солдатами, – добавляет Markus, – Такая вот у нас цель». Вот почему никто не может передать в игре войну так, как это делает DICE.



«Мы хотели, чтобы люди действительно почувствовали себя в будущем, но игра при этом не вызывала у них отчуждения», – говорит продюсер проекта Джамиль, объясняя решение разработчиков сохранить в игре привычные формы оружия и боевых машин.

ТЕХНИКА БУДУЩЕГО

Но это отнюдь не означает, что вам не придется испытать в бою новый, ультрасовременный арсенал. «Умные» мины, реагирующие только на технику, автоматические орудия на воздушной подушке, прикрывающие вас в бою, новые модификации знакомого оружия, адаптированного к войнам далекого будущего – вот лишь малая часть того, что ждет вас в игре. Ну а боевые машины... скажем так, вы вряд ли забудете свое первое столкновение с восьмиметровым шагающим роботом!

**ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

©2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

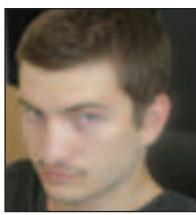


В игре представлено 40 различных бонусов, сочетание которых дает 1500 уникальных комбинаций вашего боевого стиля. «Мы постоянно находим новые способы применения созданного нами, испытать их все нам пока не удалось», – говорит дизайнер проекта Андреас с улыбкой человека, искренне любящего свою работу.

1500 СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ

Любое изменение становится доступным сразу же после первого «возрождения». Все награды и бонусы в игре привязываются к вашему рангу. И кстати, новая должность Верховного Главнокомандующего отныне будет принадлежать лучшему игроку в мире. Загляните на www.battlefield.ea.com, если вас заинтересовала эта вакансия.





Виталий Шутов

GFI Russia, руководитель отдела РС-разработок

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

РАЗРАБОТКА В РОССИИ

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ВСЕ ЧАЩЕ МЫ СТАНОВИМСЯ СВИДЕТЕЛЯМИ ПЕРНОСА РАЗРАБОТКИ ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМЕНЫХ ИГРОВЫХ СЕРИЙ В РОССИЮ: HEROES OF MIGHT AND MAGIC V, JAGGED ALLIANCE 3D, DISCIPLES III. ПОЧЕМУ ЭТО ПРОИСХОДИТ И КОМУ ЭТО НУЖНО? ПОПЫТАЕМСЯ РАССМОТРЕТЬ ЯВЛЕНИЕ ПОД НАЗВАНИЕМ «РАЗРАБОТКА ПРОДОЛЖЕНИЯ ИЗВЕСТНОЙ ИГРЫ В РОССИИ» И РАССКАЗАТЬ О ЕГО ПЛЮСАХ И МИНУСАХ.

Начнем с того, зачем это нужно западным компаниям. Первая и самая очевидная причина – разработка в России стоит гораздо дешевле. Ни одна американская студия не станет делать игру на тех условиях, на которые охотно соглашается отечественная команда: сжатые сроки и минимальная (по «цивилизованным» меркам) оплата труда. Но при этом разработка «брэндовых» игр не заканчивается у новичков или первым встречным. Западным издателям спокойнее работать с российскими студиями, которые уже выпустили несколько проектов и зарекомендовали себя, пусть даже на местном рынке, как стабильная и развивающаяся компания. Разработчики, получающие подобный контракт, должны иметь опыт работы с играми этого жанра и готовый движок. Западные профессиональные команды пошаговых игр стараются не делать, а любители не интересны издателю. Отсюда вытекает вторая причина: за рубежом нет готовых решений для пошаговых тактик и стратегий. У нас же подобные проекты выпускаются регулярно и пользуются успехом. Третья причина: популярность многих тайтлов в сознании российских пользователей несколько преувеличена. Зачастую западный издатель, владея неким брандом – «неплохим середнячком», просто не располагает ресурсами, чтобы начать разработку продолжения. Сторонним же командам это не интересно в силу того, что особой славы не принесет. Так, команда, делавшая Disciples, сама отказалась от разработки третьей части, потому что перешла на консольные проекты. Ибо продажи, несмотря на популярность серии в России, в мире были не особо впечатляющими... Теперь посмотрим, почему российским командам интересно брать на разработку эти самые тайтлы. Во-первых, любой российской студии-разработчику интересно работать с всемирно известным брандом. Даже если он не обеспечит крупные продажи, у него есть хорошие рейтинги, большая узнаваемость и подобная разработка положительно влияет на репутацию компании, увеличивает ее значимость на рынке. Грубо говоря, при продаже бизнеса, студия, раз-

работавшая игру под знаменитым брандом, будет более привлекательной для инвесторов и стоить дороже. Либо можно просто поднять валовую стоимость компании перед выходом на открытое акционирование IPO. Кроме того, многие разработчики в бытность простыми геймерами были увлечены той или иной игрой, а потому полны идей, как ее улучшить и расширить. Следующий пункт – кадровый вопрос. Настоящих профессионалов немного, а потребность в них – велика. Делая проект с громким именем, студия имеет больше шансов заполучить квалифицированного специалиста. Казалось бы – мелочь, но в долгосрочной перспективе вполне оправданная. Обратите внимание, что я почти не упоминал про возможность заработать! Давайте разберемся, ведь изначально видна сплошная выгода для всех!

Окрыленные идеей создания проекта, разработчики вскоре сталкиваются с неожиданными финансовыми сложностями. Кабальные требования, сжатые сроки и мизерная оплата почему-то не очевидны в момент подписания контракта. И как показывает практика, проект в итоге обходится намного дороже, чем изначально было запланировано западным издателем. А в некоторых случаях вообще создается разработчиками исключительно за свои деньги. Ситуация осложняется тем, что у западного правообладателя формируется

наплевательское отношение к российской студии. Максимум, на который может рассчитывать отечественная компания, – получение прав на издание игры на территории России. Получить же роялти от продажи игры на Западе, как минимум, тяжело, а то и невозможно.

Другая беда российских разработчиков, берущихся за продолжения – вместо нормальных проектов они пытаются создать игру «своей мечты», зачастую просто уничтожая основы серии. А ведь делать сиквел всегда намного сложнее, потому что у знаменитой игры уже есть огромная армия фанатов, с нетерпением ожидающих продолжения и внимательно наблюдающих за разработкой. Плюс нужно не только достигнуть, но и превзойти высокий уровень качества оригинала. Но многие разработчики не принимают во внимание эту аксиому. Отсюда и «накручивание фич», и желание полностью все переделать... Мне кажется, как и в случае с собственными «проектами мечты», шансов у таких разработок дожить до релиза не очень много. Западный издатель может начать «продавливать» кучу решений, зачастую на ходу меняя требования, или просто откладывая принятие важных решений. Исключение может быть только тогда, когда за право разработки российская компания заплатила деньги, и немалые. Предложения о новых фичах встречают

мощное сопротивление. Поэтому разработчики, пройдя семь кругов адских переговоров, начинают копировать геймплей и отсылают недовольных к предыдущим частям со словами «все так же, как там!». А порой революционные требования исходят от самого западного правообладателя, решившего «встать в ногу с современными веяниями». Золотая середина в таких случаях редка, но все шишки в любом случае летят на разработчика. Бывает, что студия сама разочаровывается в проекте. В начале работы кажется, что есть возможность «сделать всё правильно!» Однако когда раз за разом команда получает жесткий отпор со стороны издателя, или обнаруживает, что денег намного меньше, чем надо, начинается муничтальное «волочение» проекта к финишной прямой со всеми неприятными последствиями. Команда, втянувшись в разработку, становится заложником желаний западных правообладателей, ведь если в проект уже вложены большие силы и средства, возникает движение «доделать не благодаря, но вопреки». Что опять-таки не может не отражаться на физическом и моральном состоянии команды, разрабатывающей проект. Тем не менее, «перетекание» известных брендов в Россию продолжается. Часть уже успела выйти, часть успела поменять разработчика, а часть только готовится к анонсам. И, похоже, это только начало.





По заказам сетевых магазинов
и розничной продажи
в сети «1С-Мультидиди»
обращайтесь в фирму «1С-Софт»,
г. Москва, Июльская, д. 64,
т.л. 54951 707-92-37,
факс 54951 981-06-07
тел. 8-959-54-00-10

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРНЧА

ЗАВТРА ВОЙНА

Кавказ

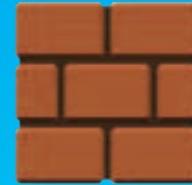
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 Сейлорд. Все права защищены.
Сертификат © 2006 Александр Зорич.

КИБЕР
ZONA

архив
ШОКXXL
Твой
код доступа



Реклама



NEW SUPER MARIO BROS.

БРАТЬЯ МАРИО БЕРУТСЯ ЗА СТАРОЕ – В ВИРТУАЛЬНОСТИ ИМ РАВНЫХ НЕТ!



Иные герои видеоигр подобны голливудским звездам – на пике славы удерживаются десятилетиями, а в глазах миллионов поклонников они столь же молоды, крепки и полны сил, как и на заре карьеры. Не важно, какие средства помогают добиться такого впечатления – скальпель пластического хирурга, искусство гримёров или труд операторов. Главное – результат! Неутомимый Марио и братец его Луиджи, очевидно, уже давно выбились из юношеского разряда «популярных» в категории «звёзд-супертяжей». За двадцать с лишним лет не спровадили усатого водопроводчика и этого, зелёного, тоже! в дом престарелых. Напротив! Всё чаще проекты с усами и кепкой бьют мыслимые и немыслимые

рекорды. Недавняя New Super Mario Bros. для Nintendo DS – лучший тому пример.

Рецепт на все времена

• С усами!

Совершив переворот в жанре платформеров с помощью легендарной Super Mario 64, большая N всех заставила искалечь счастья на 3D-просторах. Теперь та же компания с лёгкостью демонстрирует и обратный фокус: мол, объёмные миры и трёхмерная свобода, вообще говоря, отнюдь не универсальное, и уже тем более не единственное средство борьбы за кошельки покупателей – особенно если вы не разучились делать хорошие двухмерные игры. Невероятно, но факт: в New Super Mario Bros. нет НИ ОДНОЙ в самом деле новой или, там, более-менее свежей идеи. Зато старые подобраны



ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Проверенный временем игровой процесс, идеальное управление, шикарная графика, невероятное количество секретов и бонусов.

МИНУСЫ

Многопользовательскому режиму могли бы уделить чуть больше внимания. Кому-то обязательно игра покажется «архаичной».

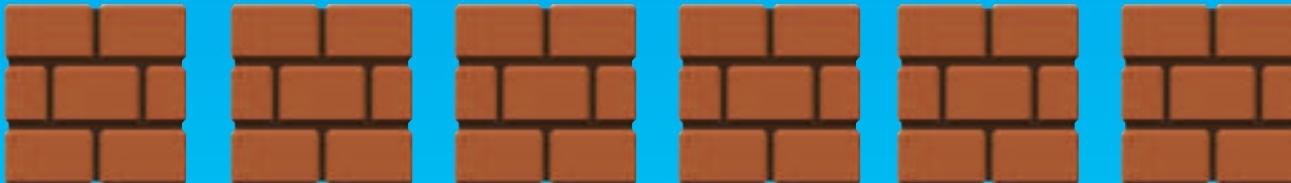
РЕЗЮМЕ

Лучший платформер из всех, что выходили за последние годы. И один из лучших в истории Nintendo.



Ица ми, Панцирный Марио!

Среди прочих вкусняшек – таких как грибочки и цветочки – братьям Марио может попасться и черепаший панцирь (да, не вкусняшка, но тоже бонус). Надев его, персонаж превратится в гибрид водопроводчика и черепахи с прочным ярко-синим «домиком». А мне в голову лезет Солиг Снейк с картонной коробкой на голове... Пусть выглядит такой наряд до крайности нелепо, зато наделят сразу несколькими полезными умениями. Во-первых, герой может спрятаться в панцирь и враз стать евла ли не неуязвимым для большинства противников. Во-вторых, разбежавшись, новоявленный Братец Черепаха покатится этаким шаром из кегельбана и переломает косточки всему живому на своем пути. Наконец, под водой обладатели ценного панциря тоже не лыком шить – например Парадокс заметно быстрее плавают.



столь умело, что впору говорить о появлении действительно идеального платформера. Такого, какой мог получиться только у Nintendo. Как и много-много раз до этого, придётся исследовать восемь больших и красочных миров, каждый из которых разбит на несколько этапов поменьше. Цель путешествия также совершенно неоригинальна: юный Баузер он, кажется, окончательно отвоевал у папаши лавры главного злодея – такой очаровашка! бессовестно умыкнул Принцессу и теперь носится по окрестностям с красоткой под ручку в поисках надежного убежища. Ну а Марио как вариант – Луиджи должен в очередной раз изобразить Карающую Длань Правосудия. Знакомо? Схема прохождения почти во всех мирах повторяется раз от раза – чтобы догнать

похитителя, нужно одолеть с полдесятка «стандартных» уровней, после чего пожалуйте на штурм замка или крепости, где засел панцирный донжуан. Тут-то и предстоит пройти главное испытание в данном мире. В простонародье такая свалка зовётся «ухлопать босса». Кстати, встречи с самим Баузером-младшим отнюдь не редкость. С упорством, достойным лучшего применения, лезет наглый черепаха в драку, не теряет надежды лично разделаться с преследователем. Несчастный, как же он переоценивает собственные силы! Обычно колючепанцирному хватает трёх ударов по макушке. Хотя следует признать – коварный недомерок на своих ошибках учится и ближе к концу игры уже представляет нешуточную угрозу.

К слову, о конце. Даже если вы мчишьтесь к заветной цели напоминаю:

Ица ю, Луиджи?

Мини-игры, прилагаемые к New Super Mario Bros., было бы нестыдно выпустить и отдельным сборником – настолько они многочисленны, разнообразны и увлекательны. Вот где с блеском продемонстрированы технические возможности DS – от сенсорного экрана до микрофона. Мини-забеги разделены на несколько категорий (Action, Puzzle, Table, Variety), причем среди них попадаются как те, что мы уже видели в Super Mario 64 DS, вроде стрельбы из рогатки по бомбам-парашютистам, так и совершенно новые виды развлечений. В отдельную группу выделены те мини-игры, что рассчитаны исключительно на многопользовательский режим. Их, кстати, навыдумывали ак жасять штук – от дружеских перестрелок снежками до гадания на ромашках. Многопользовательский режим (для двух участников) предусмотрен и в основной игре, но, к сожалению, он не дает совместно проходить сюжетные уровни. Вместо этого есть пять уровней-арен, где Марио и Луиджи предстоит сражаться друг с другом за звезды. Или за право считаться главным Братом? Что-то в этом роде.

1 Ни одна черепаха не устоит перед великанием Марио.

2 Слишком большая и зубастая рыба – опасный противник. Ведь под водой возможности Марио сильно ограничены.



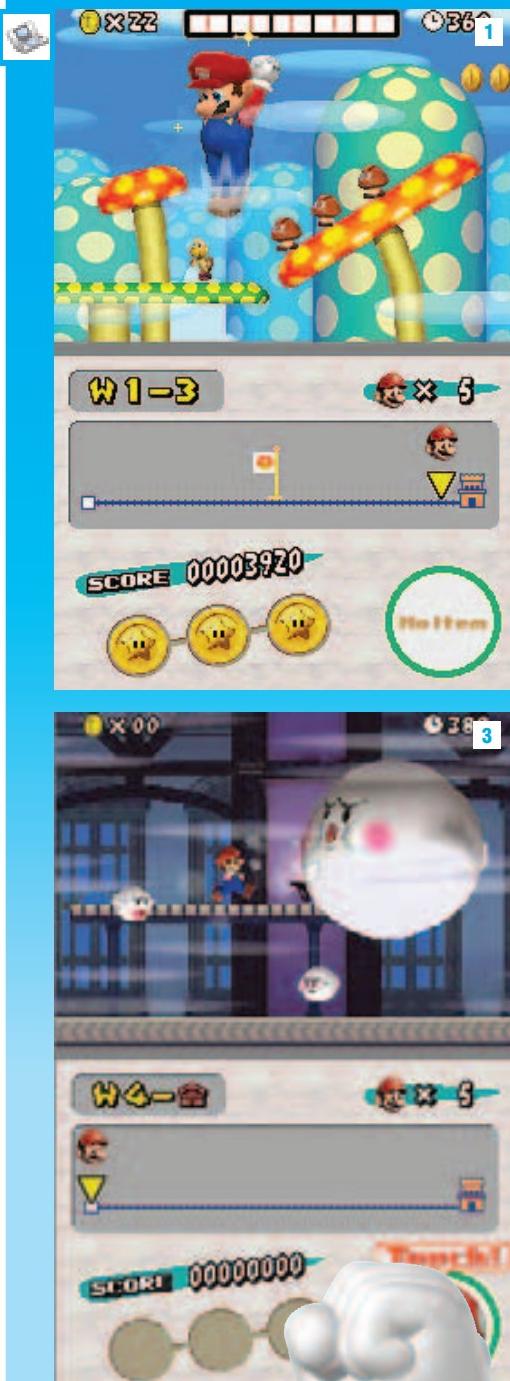
Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала
т. (495) 580-35 23

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: action.platform
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «НД Видеогames»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS
- ОНЛАЙН: newsupermariobros.nintendo.co.uk



- Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru
- С комментариями встремлял Артем «сф» Шорохов



1 Поосторожней с прыжками – ошибка грозит падением и потерей жизни.

2 Так выглядит «глобальная карта» первого мира. Полно секретных мест, неоткрытых проходов и платных заведений. Глаза разбегаются? Ориентируйтесь на схему (нижний экран) – некрасиво, зато наглядно.

3 Привыкли уже дуть на всех в микроре? Теперь на вас пусть дуют! На свой, так сказать, кепке прочувствуйте, каково это.



Крупный, смахивающий на поганку коричневый гриб превращает любого из братцев в эдакого Мариозиллу – сантехника ростом с небоскрёб!

Нью рекорд!

О том, на что способен вечно молодой сантехник, особенно красноречиво свидетельствуют продажи по всему миру. Так, в США игра разошлась миллионным тиражом всего за три месяца – и ушлые менеджеры Nintendo тут же посчитали, что каждую минуту жители Штатов покупали примерно 20 копий игры. А уж в Японии успех New Super Mario Bros. и вовсе перерос в общенациональное помешательство. Им не впервой, они такие! Более четырехсот тысяч копий в первый день продаж, девятьсот тысяч – за четыре дня. Мало того, дебютируя в мае, New Super Mario Bros. до сих пор не желает покидать верхушку японского хит-парада – так и в игре – чем выше за флагман уцепишься, тем больше очков и успешно соперничает с зубастыми новинками, вроде Final Fantasy III.

Принцесса!, никуда не сворачивая кстати, можно и подчас очень даже нужно!, пройдёт немало времени, прежде чем пленница обретёт, наконец, свободу, а в Грибном Королевстве установится привычный и такой хрупкий! мир и настанет долгожданное благополучие – вплоть до выхода новой игры. Но, согласитесь, прямой путь – далеко не всегда самый интересный. И Марио а вместе с ним и Сатору Ивата, и Сигеру Миямото... знает это как никто другой. В общем, количество обходных тропинок, секретных уровней и хитро запрятанных бонусов здесь превышает любые пределы! Дошло до того, что в разряд «секретов» угодил целый мир! То есть на карте-то он имеется, но вот как в него попасть – иной торопыга никак не разумеет. Получить доступ к тому, что скрыто, можно разными путями. Самый привычный и универсальный – деньги. И не просто деньги, а деньги ОГРОМНЫЕ. Чуть не на каждом этапе хитрецы разработчики припрятали по три большущие золотые монеты, которые и являются здешней валютой, открывающей многие двери. Обычная плата за вход – всего пятак таких чудо-кругляшек. Правда, чем дальше в лес, тем глубже зарыто золото: собирать монеты становится всё труднее и труднее.

Другой способ прикоснуться к Тайне – укромные тропинки, коих тут превеликое множество. Многие этапы предусматривают возможность добираться до финишной черты двумя, а то и тремя различными способами. А в тех случаях, когда выбора нет, всегда можно наткнуться на пару-тройку не виданных ранее комнаток, подземное озеро, бит-

ком набитое монетами и хищными рыбами, или ещё что-нибудь не менее приятное.

Многоликий супермачо С усами!

Длительное и опасное путешествие требует тщательной боевой подготовки. И братья Марио держат хвост пистолетом. Главный способ расправы с врагами всё тот же – смертоносный прыжок на голову супостата. Но существуют и более элегантные решения. Например, употребление ярко-жёлтого цветка не только «переодевает» персонажа в стильную пару из белой кепки и белого же комбинезона – неужели маляр?! или весёлый молочник?, но и даёт силы поджаривать противников сгустками пламени! А крупный, смахивающий на поганку коричневый гриб превращает любого из братцев в эдакого Мариозиллу – сантехника ростом с небоскрёб! Каждый шаг этого чудища угрожает обрушить мир в тартарары. Хорошо ещё, действие гриба длится считанные секунды. А вот другой грибок – крошечный, белый – не бойтесь, кушайте! – одарит ровно противоположным эффектом – сделает из водопроводчиков чрезвычайно мелких и невероятно прыгучих существ, легко пролезающих в самые узкие норки. Правда, в таком состоянии им лучше быть поосторожнее: один незапланированный контакт с какой-нибудь праздно шатающейся гумбой а-а-а! Нет слов! Контакт с гумбой! – и жизнь долой. Впрочем, и тут средство найдётся спорим, гриб? – юркий грибок в зелёную крапинку! Ну, что я говорил? Найти такой непросто, зато «1 UP» в копилку, и



даже сто монет копить не надо. Между прочим, в New Super Mario Bros. все волшебные грибы и даже цветы-стимуляторы разрешено брать про запас – пусть и не более одного за раз. А когда вам вздумается подкрепиться, просто ткните стилусом пальцем, дети, пальцем! Так удобнее! в соответствующий значок на нижнем экране.

Тотальный контроль

Платформер с плохим управлением быстро превращается в орудие пытки – это закон. Но, к счастью, к нашей игре это не относится; герои слушаются команд как щёлковые, несмотря на внушительный список разных прыжков и спецприёмов. Отметим, что Nintendo в который раз отказалась в полной мере задействовать сенсорный экран и стилус не говоря уж о микрофоне в игровой механике – кроме описанного использования предметов, нижний дисплей, в основном, служит лишь для отображения карты и кой-какой статистики, вроде числа найденных монет. Иное дело – минигames. Тут как раз кнопки и крестовина бесполезны – стилус вам в руку и вперёд, за подвигами!

Новое лицо звезды?

Как легко заметить по скриншотам, в New Super Mario Bros. нет и намёка на «истинную» трёхмерность – хотя главные герои и некоторые монстры всё-таки собраны из полигонов так красивее!, помещены они в исключительно плоские декорации. Что ничуть не мешает игре претендовать на звание

самой красивой игры для Nintendo DS. Каждый уровень – словно ода мастерству программистов и художников. Кажется, картинка целиком состоит из десятков и сотен мелких деталей, великолепных спецэффектов и плавной анимации на хвосте. Ничего лишнего, ни одной мало-мальски заметной ошибки, никаких намеков на иссякшую фантазию – миры, несмотря на внушительное количество, почти ни в чём не повторяются. Только что вы прыгали по зелёным лужайкам с торчащими, прошу заметить, отовсюду водопроводными трубами!, а через полчаса уже плаваете под водой – чтобы немного погода пробираться через глубокие сугробы и обыскивать тёмные пещеры.

Мы в восхищении

Наверное, вы уже поняли: всерьёз поговорить о недочётах New Super Mario Bros. вряд ли получится. Потому как нет их, недочетов – по крайней мере, существенных. Да, сама по себе концепция не сулит ничего нового – особенно тем, кто играл в предыдущие части Super Mario Bros. на Super Nintendo и Game Boy Advance. И, разумеется, если один только вид жизнерадостного итальянца, его усы, его голос и его эта кепочка! вызывают у вас грусть и задумчивость, тратить время и деньги – глупо. Однако оригинальность ради оригинальности и чтобы ещё оригинальность по-гоняла! нам ни к чему. А вот проверенная временем классика от истинных мастеров жанра наверняка найдёт уже нашла! своих поклонников.

СЕКРЕТ!

- Чтобы поиграть за Луиджи в однопользовательском режиме, на экране Select a File выбирайте файл сохранения, зажав оба шифта.
- Поставив игру на паузу на карте, наберите комбинацию L, R, L, R, X, X, Y, Y, чтобы получить доступ к секретному Challenge Mode. Этот код сработает только после того, как вы пройдёте игру до конца.
- Пройдите игру, чтобы получить возможность в любое время сохраняться на экране с картой.
- Чтобы открыть World 4 и 7, в последних замках World 2 и 5 соответственно побейте босса силами мини-Марио.
- Если по завершении уровня на таймере останется 11, 22, 33, 44 (и т.д.) секунд, вы увидите салют и услышите музыкальную тему из оригинальной игры 1985 года.

Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_769437/tm.htm



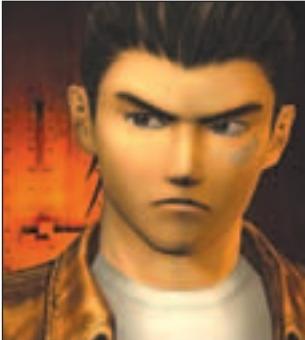


Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕР» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ.

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Сергей Овчинников
hazuki@rambler.ru



СТАТУС:
Главред в отставке

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
The Legend of Zelda
Fire Emblem LocoRoco

Эстет-казуал. Накопившийся опыт и постоянная нехватка свободного времени заставляют с особой пригрючивостью выбирать очередную жертву. С нетерпением ожидает запуска громких новинок, но потом быстро теряет к ним интерес, возвращаясь к старой добре классике.

ГЕЙМПЛЕЙ

Не совсем понятно, для кого Nintendo делала новых «брэзерсов» – то ли для подрастающего поколения своих поклонников, то ли для умуренных опытом и утомленных нарзаном тридцатилетних ядек. В любом случае, и тем и другим игра понравится. Только первых немного напрягут обилие секретов, а вторые поморщатся после полного прохождения – простовато!

ГРАФИКА

Графика яркая, четкая, без торможений – для такого проекта то, что надо. Немножко разочаровал темп игры – раньше Марио бегал несколько быстрее, чем сказывалось на общей сложности. Впрочем, от Nintendo, которая сегодня вполне успешно пытается усилить на двух стульях, я другого и не ожидал. В любом случае – лучше платформера на DS нет и не превидится.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Прыг-скок, прыг-скок. Нет ничего проще и приятнее незамысловатой платформенной забавы. Ничто не может отвлечь от этого занятия, кроме мысли: «Да ты что – перед тобой же классика!» Живая, вернувшаяся спустя десятилетия, как будто и не было ничего. Эмоции переполняют душу, на глаза наворачиваются слезы умиления.

ВЕРДИКТ
9.0

Артем Шорходов
asg@gameland.ru



СТАТУС:
редактор
консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Battle City Xonix
Bubble'n'Stix Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит притираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Квинтэссенция Mario. Причем – и в плохом, и в хорошем смысле сразу. С одной стороны здесь собраны все–все черточки Mario-платформеров (только махровая классика и только игры о Марио – без примесей), с другой – намеренно игнорированы все достижения коллег по цеху. New Super Mario Bros. – это жирная точка, граница между прошлым и будущим. «Того» Марио уже больше нет.

ГРАФИКА

Ровно такая, какой и должна быть. Достаточно узнаваемые ретро-мотивы, чтобы игра будила «те самые» воспоминания детства, и вполне современная, чтобы привлечь «новую кровь». Этакий, знаете, «двухмерный мордер», каким блестал в свое время другой Великий Платформер – Donkey Kong Country. Если попроще: сильно, ярко, безглупно. Очень красиво.

ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Первые несколько уровней – подборная калька с образца 1985 года. И тут – бац! – лопаем «новый» гриб, вырастаем размером с дом иносим пол-уровня к юшиной бабушке! Отличная метафора и отличное впечатление: Nintendo создала первый в мире ретроблокбастер, еще раз доказав, что гениальные игры не стареют.

ВЕРДИКТ
9.0

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Quazatron
LocoRoco

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, фираклиши и дани и со словами. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысличному насилию и переживает по этому поводу.

ГЕЙМПЛЕЙ

Форменный платформер. Выглядит, как Super Mario Bros. для NES, на которую навешали рюшечек из всех последующих Super Mario-игр. Рюшечки висят хорошо, как родные. Отдельное спасибо товарищу Миямото за то, что в основном режиме сенсорный экран используется минимально, а микрофон – не задействован вовсе. За сим о геймплее все, раскланиваюсь.

ГРАФИКА

Графика первым делом заставляет задуматься, кто из персонажей спрайтовый, а кто полигональный. Рагует, что все враги прилягают в такт музыке. Однако, несмотря на замечательные качающиеся грибы, вырастающие горки и богатую (кричащую?) палитру, пейзажи все равно выглядят слишком квадратными, и после LocoRoco смотрятся не очень.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Умирать от первого падения в пропасть сейчас уже не можно. И сохраняться через четыре уровня – тоже. Да и изводить врага, прыгая ему на макушку – так в наше время тоже никто не делает. Кроме самой Nintendo. «Большая N» сделала ультимативный автогретро-римейк – и, так сказать, закрыла тему.

ВЕРДИКТ
8.0

Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:
Panzer Dragoon Orta
Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

Никаких сюрпризов или неожиданностей. Бегаем, прыгаем, ищем секреты, решаем простенькие загадки, сражаемся с боссами. Кое-какие мелкие дополнения, вроде гигантских монет или запасных предметов, заметного влияния на общую картину не оказывают. Многопользовательский режим, конечно, чутьчку слабоват. Зато мини-игры, как всегда, бесподобны.

ГРАФИКА

Пожалуй, одна из самых красивых игр на Nintendo DS. Достойных соперников New Super Mario Bros. можно пересчитать по пальцам одной руки. Модели персонажей, анимация, спецэффекты – выше всяких похвал. Как часто бывает в играх от Nintendo, разработчики не поспешили на незначительные, но приятные глазу мелочи, благодаря которым картишка – просто на заглядение!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Лучший платформер на DS, да и, наверное, вообще лучший платформер на портативных консолях. Единственный серьезный недостаток (он же, впрочем, и достоинство) – сам главный герой, который, невесть почему, вызывает у некоторых стойкую антипатию. Во всем остальном New Super Mario Bros. почти идеальная.

ВЕРДИКТ
9.5



Вторая Мировая 1939 - 1945

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



XMT!

JOINT TASK FORCE



ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

+
Обилие современной военной техники.
Богатые тактические возможности.
Развитие персонажей.
Неплохой для жанра сюжет.

МИНУСЫ

-
Огрехи в оформлении: страшные портреты персонажей и вкопанные в землю звери. Однотипных пехотинцев с разным оружием порой и не различишь.

РЕЗЮМЕ

RTS ближайшего будущего.

JOINT TASK FORCE



МАЙОР О'КОННЕЛЛ УБИРАЕТ ЗА СОБОЙ.



Cолько бы мы ни иронизировали над двусмысленной внешней политикой США, нам всё равно не переплюнуть разработчиков стратегии Joint Task Force. Игра начинается с такой сцены: главный герой, майор О'Коннелл, пролетая над африканским пейзажем, думает: «Не так давно я занимался организацией партизанского движения в этой стране, ввергнув её в хаос войны и разрухи, чтобы получить контроль над природными ресурсами. Но теперь у меня есть шанс восстановить статус-кво, свергнув злобного военного диктатора, которому я же сам помог захватить власть». Цитата неточная, но смысл передан без искажений.

Первое задание майора – перехватить судно, на котором, по сведениям разведки, перевозится оружие. Но, как водится, войска послевают к шапочному разбору, и операция затягивается...

JTF? WTF?
В переводе на русский Joint Task Force означает «объединённая оперативная группа» или «объединённые оперативные силы». Такие подразделения действительно существуют, причём не в единственном экземпляре – например, одна из групп базируется в заливе Гуантанамо на Кубе, а другая – в Африке. В игре под этим названием выступает вымышленная международная военная организация, созданная в недалёком будущем западными лидерами для борьбы с террористами, диктаторами и повстанцами. Впрочем, обе стороны конфликта легко узнаваемы – авторы придерживаются правила, что новое – это ещё не забытое старое, а вечерние новости почти все мы смотрим.

Брифинг
Вкратце: Joint Task Force – стратегия в реальном времени, посвященная военным операциям в Сомали, Афганистане, Колумбии, Ираке и Боснии, но не обязательно в таком порядке. Строительство отсутствует, но можно заказывать подкрепление на деньги, которые даются за достижение целей миссий. Ключевая особенность – возможность реквизировать практически любую технику (не обязательно военную) прямо на поле боя. Также можно «прокачивать» войска. Двадцать секунд смотрим на скриншоты и кругом марш в магазин.

Рекогносцировка
Не споря с утверждением Саши Трифонова, что в стратегии могут хоть треугольнички с квадратиками воевать, замечу: хорошая графика делает игру не только

«Но теперь у меня есть шанс восстановить статус-кво, свергнув злобного военного диктатора, которому я же сам помог захватить власть».

1 Помимо полноэкраных роликов и заставок на сий день нам иногда показывают в специальном окошке мини-телеферопортахи о наших достижениях.

2 Чиним захваченный танк. Для этого нужно перевести перевинную ремонтную станцию из «походного» в «рабочее» положение.

3 Однотипных пехотинцев с разным вооружением часто трудно отличить друг от друга.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: HD Publishing/Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Most Wanted Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8
ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2006
ОНЛАЙН: www.jointtaskforce.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru





1 В сетевой игре можно выкрасить свои отряды в глямурнейший розовый цвет.

2 Перестрелка с врагом, засевшим на минарете, выглядит весьма комично.



Загвоздка только в том, что паром стоит на другом берегу и причал простреливается вражеской артиллерией.



красивее, но и понятнее. Что проку в лицензировании боевой техники у фирм-производителей, если танк нельзя было отличить от БРДМ, а БРДМ – от БМП? Обильная детализация местности помогает не запутаться даже при свободно вращающейся камере. Если, например, вас окружают сгоревшие хижинки и поваленные заборы – значит, здесь вы уже были. Впрочем, заблудиться тяжело ещё и по другой причине. Авторы используют интересный механизм, чтобы не пустить игроков раньше времени в более позднюю часть миссии – вместе с новыми заданиями к основной карте присоединяются дополнительные фрагменты. Можно просто бежать в сторону очередной метки на миникарте, но атака «в лоб» срабатывает не всегда. Более того, зачастую она просто невозможна. Возьмём, например, миссию, в которой вам надо переправить на пароме грузовики с гуманитарной помощью. Загвоздка только в том, что паром стоит на другом берегу и причал простреливается вражеской артиллерией. Приходится садиться на углые лодочки, отбитые у партизан, парковать их подальше от причала и идти разбираться с миномётчиками, следящими за паромом.

Возможно, об этом эпизоде не стоило бы упоминать, если бы в зарослях на берегу реки не паслись бегемоты. К тому времени я уже выяснил, что на всех машинах в игре можно покататься, и поэтому предположил, что и бегемотов можно оседлать. Однако, хоть слово «гипопотам» и переводится как «водяная лошадь», звери оказались к верховой езде не приучены, и вообще поставлены на уровне «для мебели». Ради эксперимента обстрелял их из артиллерийской установки – с места не сдвинулись! В общем, животных разработчики любят явно больше, чем африканских партизан. К сожалению, эта нелюбовь выразилась ещё и в том, что модели человечков мелковаты, и отличить сомалийца с ракетной установкой от его гораздо менее опасного товарища с автоматом Калашникова можно, только наведя на него курсор. Или по характерному дымному шлейфу, недвусмысленно обозначающему, что ракета уже покинула жерло смертоносного орудия и ещё 20 миллисекунд спустя сделает очень больно вашему «Брэдли».

Танкоманам и вертолирам

Список лицензированной техники впечатлит не только экспертов по американскому вооружению. Раньше, кажется, таков практиковалось только в гоночных симуляторах. Вертолёты Black Hawk компании Sikorsky Aircraft; стелс-истребитель F-117 Nighthawk, тактический транспортный самолёт C-130 Hercules и PC30 MZ70 фирмы Lockheed Martin; танки M1A1/M1A2 Abrams, бронетранспортер Stryker, гранатомёт MK-19 и пулемёт M60 компании General Dynamics Land Systems; штурмовик AV-8B Harrier и вертолёт AH-64D Apache корпорации Boeing; штурмовик A-10A Thunderbolt II компании Northrop Grumman – и это еще не весь список. Техника других стран, в частности, советская, в игре тоже присутствует, но ни КБ Сухова, ни КБ Камова, ни нижнетагильское бюро под руководством Л.Н. Карцева (разработчики танка Т-55, если кто не знает), ни Открытое Акционерное общество «Ижмаш» (владельцы патента на автомат Калашникова) в титрах не значатся. Еще бы – на наших-то танках и самолётах в игре катаются все больше террористы и прочие асоциальные элементы. Гордиться особо нечем.

Маскировка

В Joint Task Force вообще очень много дыма: легкий дымок из ствола танка после выстрела, извивающийся, следуя за поворотами башни; тёмные клубы, вырывающиеся из горящих зданий; зелёный дым сигнального костра; пыль, вздымаемая колесами и гусеницами (не совсем дым, но тоже очень похож). Дым может вас выдать, но может и скрыть от врага – почти вся боевая техника, например, выпускает маскировочную завесу. Для любителей играть в прятки Joint Task Force – просто рай. Заставив стрелка склониться в броневике, вы уменьшите радиус обзора машины, но сбережёте солдату жизнь. Передвигаясь ползком в кустах, вы привлечёте к себе гораздо меньше внимания, чем маршируя посередине дороги. Более того, правильно натренированный командир сделает свой отряд ещё более незаметным. Теоретически, комсостав можно выращивать и из простых солдат, но у меня, к сожалению, текучка кадров оказалась слишком большой, и эксперименты по «прокачке» пришлось проводить исключительно на О'Коннелле.

Шоковая терапия для офисного планирования!

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА В ОФИСЕ

Отправь SMS с кодом **SOSED** на номер **7529**
и получи игру "Достать соседа" на свой мобильный.

**В МЕТРО! НА РАБОТЕ! ОБЗОР!
НОВЫЙ СОСЕД С СОБОЙ!**



© 2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Microsoft, Microsoft Word, Microsoft Office и Microsoft Office Word являются зарегистрированными торговыми марками или товарными знаками Microsoft Corporation в США и/или других странах.



1 Режим Battle Royale: мигает надпись DANGER ZONE, и у карты отваливаются края.

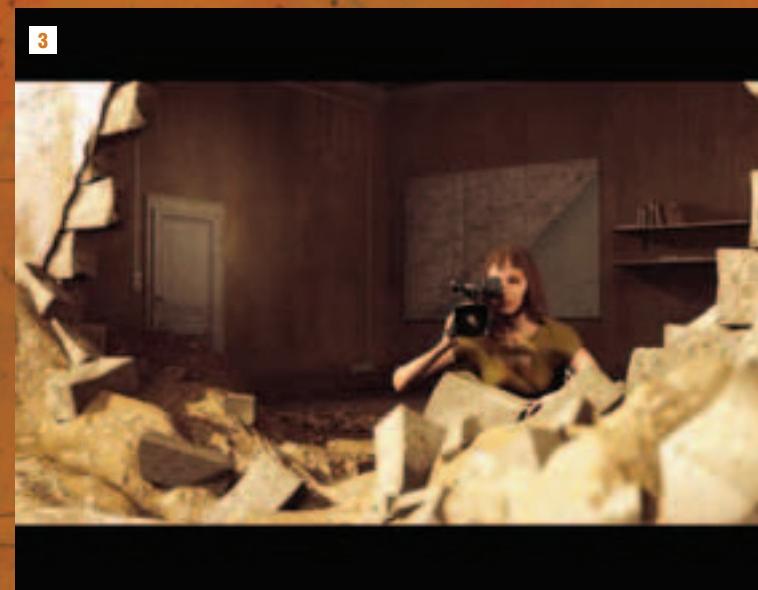
2 Дерево, с которого жираф обегал листья, мы давно повалили, но долговязое колыбельное продолжает меланхолично отщипывать куски от пустого места. Негаром говорят: «Доходит, как до жирафа».

3 Радуйтесь, что вы не видите вторую половину лица этой девушки. Журналистка Пеппер – редкостная уродина. Впрочем, модельеры-портретисты вообще сработали из рук вон плохо.

Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес –

http://forum.gameland.ru/m_769441/tm.htm



Ремонтно-восстановительные работы

Возможности микроменеджмента радуют: помимо раздельного развития офицеров, есть также возможность менять дополнительное вооружение у рядовых солдат. Использовать нужный тип оружия (например, реактивные снаряды по технике) солдаты умеют без подсказки. Снимать оружие с убитых нельзя, но можно заказать ящик снаряжения с базы. Кроме того, технику вполне по силам отбить у врага, отремонтировать и самолично раскатывать на лучших в мире советских танках.

Полевые корреспонденты

Интересный, но, возможно, несколько недоигранный геймлейно-сюжетный момент – присутствие на полях сражений телевизионщиков. Журналистка Пеппер и бравый О'Коннелл с первого взгляда становятся злейшими врагами (по косвенной вине Пеппер гибнет один из людей майора). Если я что-нибудь понимаю в голливудских сценариях, это означает, что в конце кампании они будут стоять в обнимку на фоне

пылающего логова главного злодея. Но пока нам приходится действовать с оглядкой на телекамеры. Впрочем, случайно застрелить или переехать мирного жителя не так уж и просто, а порушенные заборы масс-медиа нам прощаются. Однако взорванный телефургон обойдется почти в миллион долларов, так что лучше с «третьей властью» не шутить.

Морпех против терроризма против диктатора

Многопользовательский режим, кроме совместного прохождения кампаний и режимов Deathmatch и Dominance, предлагает любопытную вариацию Battle Royale. В этом режиме примерно каждые полминуты от карты «отваливается» внешняя кромка, уменьшая её размеры и волей-неволей вынуждая игроков яростнее бороться за место под солнцем. Кстати, дизайн некоторых карт для сетевой игры, вроде «ада» или «тропического острова», невольно заставляет вспомнить, что в Most Wanted Entertainment работают бывшие сотрудники компании

Mithis Entertainment, создателя клона Worms 3D под названием Creature Conflict.

В мультиплееере вы можете играть за одну из трёх сторон: JTF, «диктаторов» или террористов. В каждой из них, в свою очередь, можно выбрать одного из трёх командиров и прилагающийся к нему набор войск. А также портрет и густой акцент (если речь идет не о представителе ангlosаксонской расы, а о каком-нибудь арабе или сербе). У арабов особенно умиляет дамский голос за кадром, сообщающий о потере очередной машины.

Так и видишь эту «угнетённую женщину Востока», сидящую у микрофона в хиджабе. В игре хватает такого рода юмора – сразу и не поймешь, являются ли шутками фразы вроде следующей: «Там работает наш шпион. Вы его легко узнаете – он белый» (дело, напомню, происходит в Африке). Впрочем, важен не замысел, а эффект – безусловно, положительный. Most Wanted Entertainment удалось не утонуть в заезженной теме и выдать продукт эталонного качества. **СИ**

ЕСТЬ ТАКАЯ РАБОТА — РОДИНУ ЗАЩИЩАТЬ

НОВЫЕ
КАРТЫ
★
НОВЫЕ
МОДИФИКАЦИИ
★
ПАТЧ
ПОСЛЕДНЕЙ
ВЕРСИИ

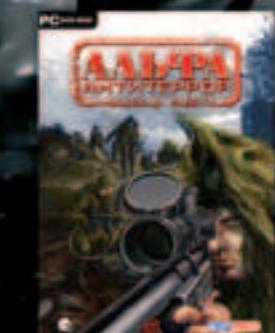
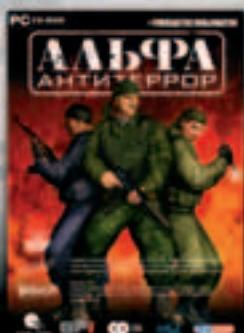
АЛЬФА

АНТИТЕРРОР

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР»

«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР. МУЖСКАЯ РАБОТА»



www.russabit-m.ru

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2006 «MIST land - South». Все права защищены.
www.russabit-m.ru • Отдел продаж: office@russabit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

Техническая поддержка: support@russabit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russabit-m.ru/forums>.

Розничная продажа в магазинах **М.Видео**



1



2



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ЖАНР: shooter.third-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
- РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation Portable
- ОНЛАЙН: uk.vugames-europe.com



■ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ВЕРДИКТ

7.5

Плюсы

Достойная внимания графика, приличное поведение камеры, четкое управление, отменный режим для двух игроков, забавные мини-игры и бонусы.



Минусы

Уровни катастрофически линейны, плавание на катерах быстро превращается в кошмар наяву, противники глупы и не скрывают этого.



Резюме

На удивление крепкая игра по лицензии, несколько подпорченная торопливостью и небогатой фантазией разработчиков.



ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ. ОТДЕЛ НРАВОВ

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ ПОЛНА СИЛ И ПО-ПРЕЖНЕМУ НА СТРАЖЕ. НАРКОБАРОНАМ ЕСТЬ О ЧЕМ ЗАДУМАТЬСЯ.



Kак показывает практика, сделать хорошую игру по популярному кинофильму – задача трудновыполнимая. Один за другим выходят на широкий экран высокобюджетные блокбастеры, но их переезд на игровые платформы обычно заканчивается разочарованием поклонников. Счастливые исключения из этого правила можно буквально пересчитать по пальцам. И, если честно, мы никак не ожидали, что PSP-версия «Полиции Майами» попадёт в число «избранных».

СОЛНЦЕ, МОРЕ И ТРАВА

Город Майами богат не на одни лишь пляжи, густо засеянные полуголыми красотками. Широко представлена здесь и другая сторона жизни – о ней не пишут в туристических проспектах. С

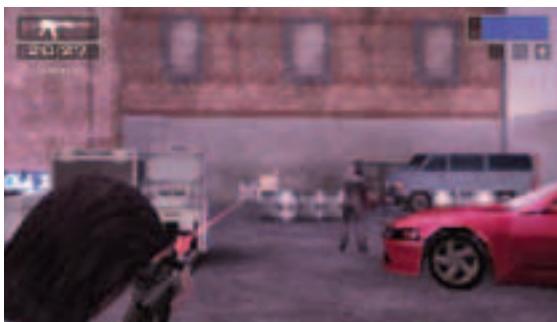
давних пор солнечный город и его окрестности стали излюбленной торговой площадкой для разнокалиберных наркодельцов. И лишь отчаянные усилия местной полиции не дают продавцам «дури» разгуляться вволю. Особую славу среди стражей порядка снискали Рикардо Таббс и Санни Крокет, чьи полицейские значки вам и предлагается примерить. Карательные операции против потерявших страх злоумышленников, в общем и целом, напоминают одна другую. Для начала вы получаете необходимую информацию о месте предстоящей зачистки (гараж, склад, закрытый клуб и так далее). А затем, должным образом подготовившись, отправляйтесь учить преступников уму-разуму, что, как правило, сводится к планомерной зачистке уровня от

всякой разумной жизни с применением пистолетов, автоматов и дробовиков. Кстати, любопытный факт. В теории вам совершенно необязательно отправляться на тот свет всех противников – главное выполнить поставленную задачу. Однако планировка уровней обычно не оставляет вам другого выбора – настолько она линейна и, в большинстве случаев, примитива. Шанс без боя обойти недругов предоставляется редко, да и то скорее случайно – намёк на stealth-составляющую намёком и остаётся, ведь возможность использовать укрытия и бегать из угла в угол, согнувшись в три погибели, актуальна исключительно во время перестрелок. А вот к собственно перестрелкам претензий нет никаких – им авторы «Полиции Майами» уделили немало времени и внимания.

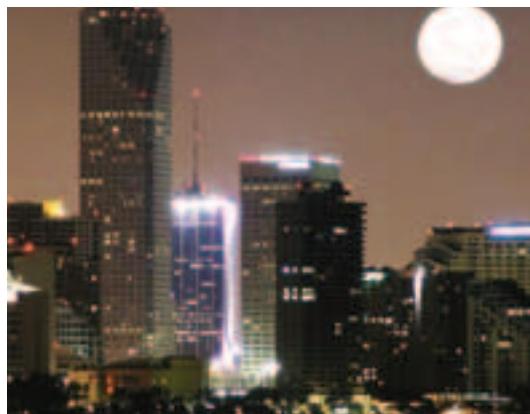
Соответственно, и результат получился выше всяких похвал. Каждая встреча с бандитами превращается в небольшое светопреставление, тем более увлекательное и зрелищное, чем больше неприятелей вам противостоит. Жаль, враги очень быстро обнаруживают почти полное отсутствие разума (на невысоком уровне сложности они с поразительным упорством лезут под пули), но глупость с лихвой окупается напористостью и численным перевесом. Особенно весело становится, когда вы случайно (или преднамеренно) попадаете в объектив камеры наблюдения – после этого число жаждущих вашей крови бандитов вырастает в разы.

БЛЕСК И НИЩЕТА

На интерфейс и управление разработчиков явно вдохновля-

**СЕКРЕТ!**

Пройдите игру, поднакопите деньги, скупите все что можно в магазинах... И на виртуальные полки ляжет костюм жулика («Обман» в терминологии игры). Модифицируя его, вы получите: бесконечный боезапас, сверхоружие, неуязвимость. На репутацию он никак не влияет, но и стоит недешево – хватит на второе прохождение!

**Велик и могуч!**

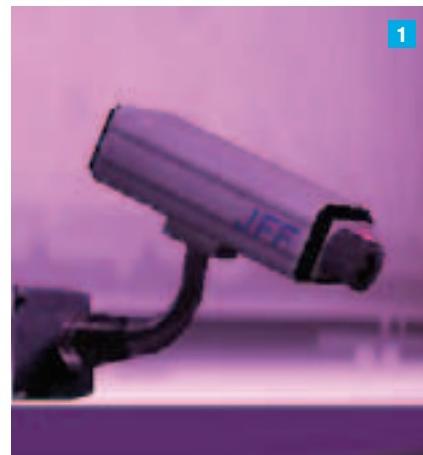
Локализованные игры для PSP – явление пока редкое и не слишком хорошо изученное. Поэтому к русской речи в «Полиции Майами» невольно прислушиваешься внимательнее, чем к английской в любом другом проекте. Субъективно, актеры озвучки не очень-то старались и справились с задачей на слабенькую «четверку». Причем особенно невразумительно звучат в их исполнении угрозы наркоторговцев – выкрикивают они их одинаковым и очень унылым голосом. Кроме того, рефлексы уж слишком часто повторяются – «вроде и убили уже горластого сукна сына, а из-за угла опять кричат тем же голосом. По этой причине фразы из разряда «Тебе не жить, ублюдок!» никаких чувств, кроме жалости к самому преступнику не вызывают. В то же время к переводу текстов претензий нет никаких. Впрочем, и самих текстов не так уж много.

0 репутации, гискетах и траве

Репутация – ваш пропуск в мире наркоторговли. Чем она выше, тем больше возможностей вам представится. Но величина это непостоянная: пошли на бой в бронежилете, а не пижонском белом костюме, лишний раз использовали аптечку, сменили пистолет на винтовку – и репутация начинает таять на глазах. Вы все еще честный коп, но уже не крутой парень.

Накопители информации очень полезны и открывают доступ к многочисленным дополнениям и бонусам, вроде новых модификаций оружия или артесов новых наркобаронов, которым можно сбагрить конфискат. Но для начала накопитель нужно взломать, для чего придумали целую мини-игру, где необходимо уничтожать одни объекты, уклоняться от других и ловить третью. В общем, эзакая фантазия на тему Geometry Wars с Xbox 360. Еще одна мини-игра проверит, как сильно вам удастся понравиться одному из местных наркобаронов.

Что до «травки», то она, наряду с более тяжелыми наркотиками, идет в ход как разновидность валюты. В частности, некоторое ее количество быстро развязывает язык информатору, который на радостях готов выдать и расположение постов охраны, и даже коды доступа к системе видеонаблюдения.



Каждая встреча с бандитами превращается в настоящее светопреставление – увлекательное и зрелищное.

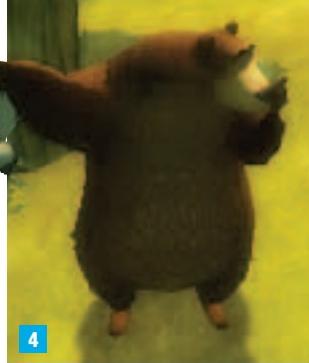
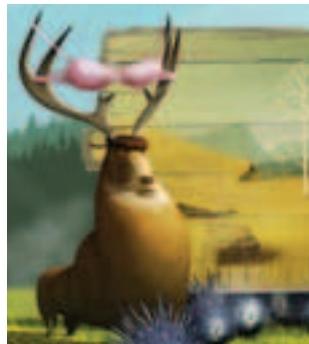
ла великолепная Resident Evil 4. Пока вы не пытаетесь проливать чью-нибудь кровь, камера «висит» за спиной персонажа, в некотором отдалении. Как только у вас появится желание пострелять (взять пушку на изготовку легко и быстро связкой R1+«квадрат»), вид на происходящее несколько меняется – теперь наблюдать за попытками врагов отправить вас в отставку приходится из-за плеча полицейского. Кому-то, вероятно, такая схема не понравится, но она, несомненно, функциональна, и в данном конкретном случае неплохо

воплощена в жизнь. Чего нельзя сказать о затее с гонками на катерах. Этому сомнительному удовольствию посвящено несколько миссий, и проходить любую из них – врагу не пожелаешь. Бог знает, почему «водные» уровни получились настолько хуже сухопутных, но проходить их в одиночку – затея скучная и бездумная: знай рули и не отпускай кнопку «огонь». Иное дело – многопользовательский режим. Не то чтобы при игре вдвоем борьба с катером доставляла большое удовольствие, но хотя бы появляется возможность разделить

обязанности (и страдания) с товарищем. Пока один из вас укрошает строптивую посудину, другой ведет прицельный огонь. Однако истинную силу совместного прохождения удастся оценить только во время наземных операций. Вот когда в прямолинейном шутере неожиданно обнаруживается недвусмысленный намек на тактику. Ведь от слаженности действий напарников напрямую зависит не только успешное выполнение задания (их вообще провалить трудно), но и репутация персонажей, необходимая для получения дополнитель-

ных преимуществ в дальнейшем. Главное, не стесняйтесь установить уровень сложности хотя бы на отметке «Детектив», иначе удовольствие получится слишком уж скоротечным – особенно на ранних этапах. Стать идеальным боевиком «Полиции Майами» не позволили несколько обстоятельств. Прежде всего, нежелание разработчиков делать больше необходимого минимума. Линейные уровни, кущевые stealth-элементы, недотёпы-противники... Всё то же самое при известном старании могло засверкать куда ярче и красочнее! С другой стороны, как игра на несколько вечеров, «Полиция Майами» почти безупречна. А уж если у вас есть, кому подставить плечо в многопользовательском режиме, пропускать творение Rebellion настоятельно не советуем! **СИ**

1 Если нет желания отстреливать толпу вооруженных до зубов гангстеров, от камер видеонаблюдения лучше своевременно избавляться. Например, покупая информацию о них у осведомителя.

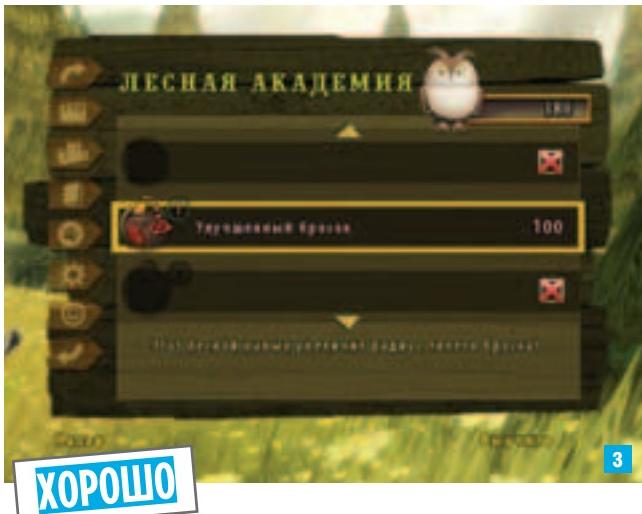


ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, GameCube
ЖАНР:
action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск» (PC)
РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
<http://openseasongame.ubi.com>



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



Хорошо



1 В мини-игры, которые открываются по мере прохождения сюжета, могут играть от одного до четырех человек. Однако основной режим проходится лишь в одиночку.

2 Маскируемся. Судя по иконке вверху и вопросу на голове охотника, Бугу вполне удалось притвориться кустиком.

3 Как во взаимодействии ролевой игре, у медведя с оленем есть навыки, которые нужно прокачивать. Очки для их улучшения даются за выполнение заданий, а иногда и просто валяются на земле в виде особых знаков.

4 Несем противным охотникам вонючий «подарочек».

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Стрельба дикобразами из лифчика, прицельное метание скунсов и сплав на сортире. Олень не тонет.

МИНУСЫ

Катастрофическая нехватка полигонов, «тугое» управление, «детская» сложность.

РЕЗЮМЕ

Декурное исполнение ева не сгубило хорошую идею. Игра кончается как раз тогда, когда начинает разражать.

OPEN SEASON («СЕЗОН ОХОТЫ»)

«ЛЕСНОЙ ДОЗОР! СДАВАЙСЯ, ИЛИ Я БРОШУ В ТЕБЯ ОЛЕНЬ!»

Aмериканцы помешаны на борьбе за справедливость. Если судить по тамошнему кинематографу, за морем с этой самой справедливостью вечно что-то не так – иначе с чего бы с пугающим постоянством мир спасали вовсе неподходящие для такого дела субъекты? Однорогие олени, например. Или ручные домашние медведи. В глухом американском лесу жила себе девушка-рейнджер. И был у нее медведь, который квартировал в гараже, спал в собачьей корзине, питался сухим кормом и горя не знал. Пока в один прекрасный день не прокатился с хозяйкой до магазина да не снял с капота местного «охотника» полу живого трофейного оленя. Парнокопытный оказался не промах и быстро

открыл косолапому глаза на правду его подневольной жизни. И очень вовремя, заметим: на носу как раз сезон охоты, и кто, как не грозный гризли, способен выгнать из леса охотников, лесорубов и прочий сброд? Вот вам и сюжет очередного анимационного блокбастера «про зверей», которых в последнее время – хоть пруд пруди. И, конечно же, по доброй традиции, на ту же историю создается игра. Которая обещает выйти даже раньше фильма. Играем мы за медведя Буга и его верного спутника, оленя Элиота. Спасение лесных жителей разбито на миссии. Каждая – маленькое открытие. Чего только не приходится делать! И швырять в браконьеров всяким зверем (большим и мелким), и стратегически выкуливать охотников

из укрытий с помощью прицельного скунсометания, и бегать наперегонки с самым крутым оленем (это занятие для Элиота). Еще предстоит поучаствовать в нескольких эпизодах, устроенных по принципу тира (с рогаткой из оленевых рогов и дамского нижнего белья), прокатиться по разлившейся реке на сортирной будке и украсть у людей-ротозеев пару баллонов пропана. Наслаждению всем этим безобразием мешает не слишком отзывчивое управление. Без геймпада звери отбиваются от рук. В PC-версии сова-подсказчика ведет разговор только о клавиатуре, соответствия приходится искать наугад, но оно того стоит. Хотя игра сама делает скидку на неметкость игрока, «тугое» управление мешает этой скидкой воспользоваться. Получается довольно

интересная схема взаимодействия с виртуальным миром, когда важно, например, изобразить хватательный жест не в нужном месте, а в нужное время, и игра сама подтянет хватаемое в цепкие медвежьи лапы. Внешне происходящее выглядит довольно оригинально – в соответствии с любопытным дизайном мультика. Глядя в лицо местным белкам, поразительно похожим на глякконов, или прицеливаясь дикобразом во врага, начинаешь чувствовать себя участником «облегченной версии» Oddworld: Stranger's Wrath. Но полигонов не мешало бы добавить, а то карикатурные лица людей выглядят совсем уж нечитаемо-схематичными. Впрочем, недостатки не успевают надоест, ибо игра короткая, как охотничий сезон. **СИ**

РАГНАРОК

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

ЭПИЗОД 9.0



НОВЫЕ ГОРОДА И ЛОКАЦИИ

Мрачный Нифльхейм, экзотическая Умбала, таинственный Лоянг,
прекрасная Аотая и романтический остров Яваи.

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Более 200 новых предметов и аксессуаров

НОВЫЕ КВЕСТЫ

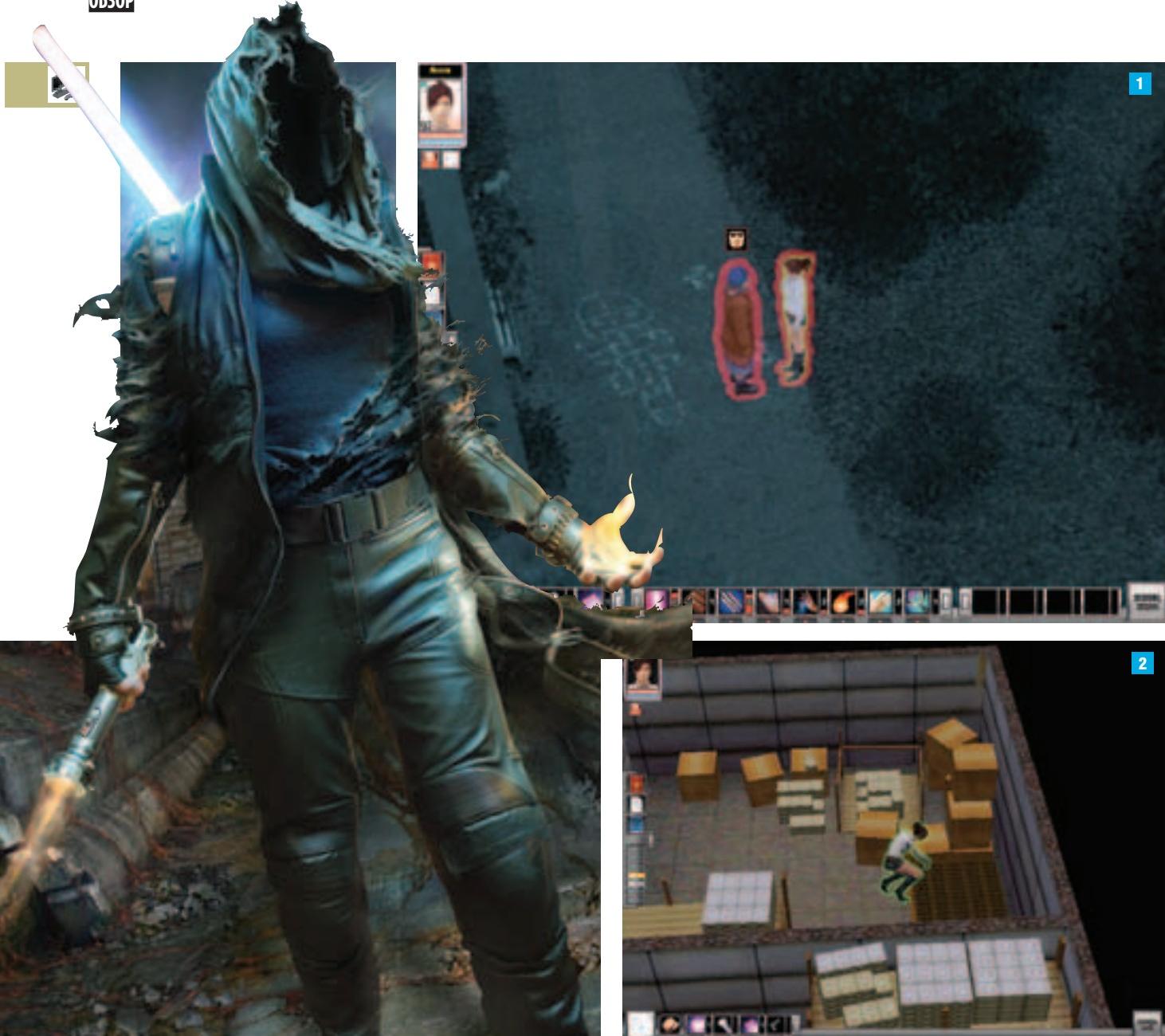
Более 30 новых заданий для игроков

НОВЫЕ КЛАССЫ

14 новых профессий

НОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Теперь персонажи могут жениться, разводиться и заводить детей



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing,tactical
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Targem/Nival
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/w2_ru/



Автор:

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru

1 Героине не раз и не два придется браться с коллегами-Темными. Не смотрите, что бабулька старая да невзрачная – тоже ведьма еще та!

2 Анна в хранилище банка. Вокруг – пачки купюр и коробки с золотыми слитками. Но Анна – честная девушка, не возьмет ни копейки.

3 Бар «Сытый вурдалак». Когда попадешь в него, не покидает ощущение, будто на самом деле играешь в The Sims 2: Nightlife.

Хорошо

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Стабильный код, знакомый мир, мелодраматический сюжет.

МИНУСЫ

Линейность, бесконечные драки, несмешные шутки, неузнаваемая Москва, никаких отличий от первой части.

РЕЗЮМЕ

Еще немного допинга для дозороманов или «воды от воды», в которой варился заячий суп.

«ДНЕВНОЙ ДОЗОР»

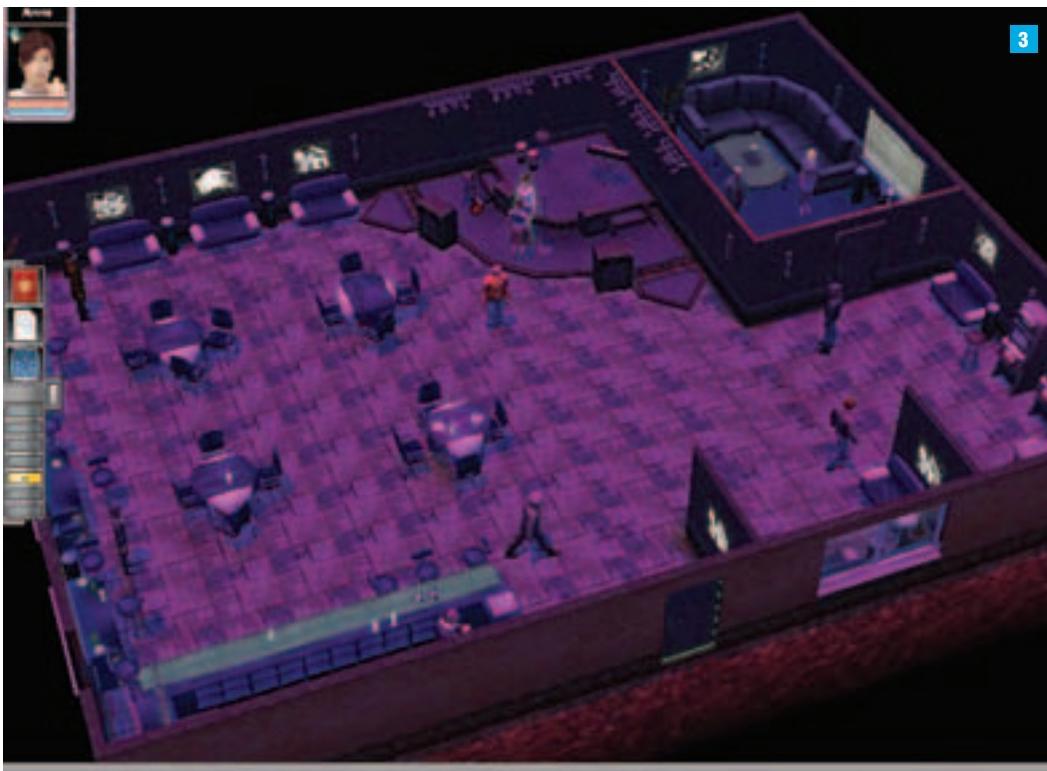
ЧТО ОСТАНЕТСЯ, ЕСЛИ ОТ «ДОЗОРОВ» ОТНЯТЬ ЛУКЬЯНЕНКО, БЕКМАМБЕТОВА И КАГОНОВА?

Cтех пор как «сумеречные» произведения Лукьяненко пошли в народ, вселенная «Дозоров» зажила отдельной жизнью. Каждый новый автор, будь то режиссер фильма или сценарист игры, добавлял к портретам Иных новые, подчас неожиданные черты. Можно назвать это развитием. Тогда его вершина – пока что, по крайней мере, – свежеиспечененный «Дневной Дозор». И чем же он нас порадует? Сматря что вам от него надо. Не рассчитывайте лично поучаствовать в знакомых кинособытиях. С одной стороны, новый сюжет – это хорошо. С другой – а где мои вызовы троллейбусов и взрывы на телебашне? Нету. Точнее, взрывы есть, и башня есть – Эйфелева,

но разнести ее по болтику не дают, увы. К чему бы тут Эйфелева башня? А вот почему. После событий игровой версии «Ночного Дозора» прошло полгода. Ведьма Анна пытается «вести жизнь обычного человека». И тут, как бы случайно, на ее пути оказывается оборотень Петр, по пятам за которым (совершенно несправедливо, заметим) гонится половина сотрудников Горсвета. Людям свойственно бороться за правду, поэтому Анна – как настоящий положительный герой – бросается на помощь. В погоне участвует съехавший с катушки Светлый, Стас. Он готов лично зарубить всех Темных и бросить под ноги любой женщине – разумеется, Анне. Собственно, в выяснении обстоятельств Стасова сумасшествия и состоит сюжет.

Нормальный человек в таких условиях пошел бы, пожалуй, к психиатру, а Иные непременно затеют драку. Впрочем, даже эти суровые личности порой способны улаживать неприятности мирным путем. Хотя и не всегда. Так, например, в одном эпизоде Анне придется разгадывать трюк ведьмы, поменявшей обличье. В другом – самой прикидываться Антоном, а в третьем подбирать пароль к компьютеру Светлых. Но все равно больше всего в «Дозоре» магических драк. Знакомое блюдо, не правда ли? Впрочем, нынче его предлагают под немного другим соусом. Сразу после окончания обучающих миссий мы оказываемся в баре «Сытый вурдалак» (он же, по-простому, кафе-мороженое «Лакомка»). Оттуда будут начинаться все этапы игры.

Даже те, что приведут нас на Эйфелеву башню или, скажем, в мемориал Линкольна. Ни тебе зайти домой почистить зубы, ни поспать по-человечески. Если помните, в сюжете первой части были долгие временные разрывы, тут этого нет. Все события одним махом, без перерыва на еду и сон. Правда, как настоящая ведьма, Анна обучена переодеваться магическим образом. В меню характеристик есть пункт «Паранджа», позволяющий менять одежду, а вместе с ней и некоторые особенности персонажа. Несмотря на бытовую несурвность, пребывание в «Вурдалаке» геймплейно обосновано – здесь мы набираем партию. По углам заведения всегда болтается полдюжины помощников на любые случаи жизни: вампиры,



Если чувствуете в себе достаточно сил, можно попытаться прорваться к следующему сюжетному диалогу в одиночку.

оборотни, маги. Правда, не все из них согласны работать в команде, и соображать на троих вам придется реже, чем действовать с напарником. Впрочем, если чувствуете в себе достаточно сил, можно попытаться прорваться к следующему сюжетному диалогу в одиночку. А есть миссии, состав которых жестко определен сценарием. Однако, каким составом вы бы ни ввязались в очередной бой, перед началом каждого эпизода придется сыграть в мини-игру. Это ваш шанс немного повлиять на сложность драки. Вам под силу изменить качество выпада-

ющего из противников барахла, кровожадность врагов и найти случайные бонусы. Мини-игра притворяется «вероятностным анализатором», способным предсказывать исход боя, и живет это чудо в PDA Анны. К месту и не к местуглядит суеверная девушки на маленький экранчик, а там... Примитивное клетчатое поле несет на себе источники лучей трех видов – зеленых, красных и синих, и некую точку, в которую эти лучи нужно собрать. Кроме того, есть набор линз, преломляющих лучи строго под углом в 45 градусов. Это дает 9

позиций входа луча в ключевую точку и три степени проявления трех видов последствий – положительных, отрицательных, случайных. Наша задача – расставить преломляющие линзы наиболее благоприятным, на наш взгляд, образом. Первое время возня с «анализатором» забавляет, затем начинает раздражать. Впрочем, если вы сильны и ничего не боитесь, можете наплевать на сигналы адской машинки и сразу выбрать кнопку «принять». Все равно, исходов любой миссии только два – победа или поражение. Отклонений в сюжете не предусмотрено.

Следующие за «анализом событий» драки выглядят почти так же, как в первой серии. Интерфейс сделали чуть удобнее, ввели комбо-атаки для нескольких персонажей, и все же принцип остался тот же. Погружаемся в Сумрак и жарим врага заклинаниями, пока мана не выйдет. Внешних изменений тоже немного – игра смотрится собранной из осколков предыдущей части. Мы встретим всех знакомых по первому эпизоду персонажей, включая недотепу Юрика, Тигренка, Ольгу и прочих. Самое запоминающееся «нововведение» – превращение героини в демонессу. Несмотря на толику новшеств, перед нами, скорее, повторение пройденного в чистом виде. Такой уж тут «Дневной Дозор». От ночного и не отличишь без магии. **С**

4 «Паранджа». Варианты одежки и причесок добавляются в список, когда Анна общается с другими ведьмами или просто разглядывает понравившихся девушек.

5 Эйфелева башня, благодаря особенностям геймплея, показана в очень невыгодном ракурсе. Если бы не сказали, что это она, можно было бы и не догадаться.

6 В лучших традициях мексиканских сериалов, нам предстоит неоднократно ругаться-мириться с темными однокашниками. Не раз и не два побитая до полусмерти Алиса как ни в чем не бывало будет убегать от нас в следующую часть сюжета.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: racing, street
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Techland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: <http://www.gtracingthegame.com>



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



ВЕРДИКТ

6.5

ПЛЮСЫ

Широкий выбор автомобилей Volkswagen, включая всю линейку Golf.



МИНУСЫ

Полное отсутствие собственных идей при большом заимствовании сторонних. Крайне однообразная музыка. Неоправданно высокие системные требования.



РЕЗЮМЕ

Игра доставит радость разве что поклонникам концерна Volkswagen. Тем, кто не причисляет себя к оным, стоит крепко задуматься перед покупкой игры.



GTI RACING

МАШИНЫ ШИРОКОГО ПОТРЕБЛЕНИЯ.

Каким только автомобильным маркам не посвящали компьютерные игры. Mercedes-Benz, Corvette, Alfa Romeo, Porsche – это далеко не полный список. Некоторые машины «засветились» даже в нескольких проектах – вспомним Ford (несколько частей Ford Racing) или Volkswagen (пару лет назад промельнули Beetle Crazy Cup и Beetle Buggin) – именно этому уроженцу Германии посвящена обозреваемая нами игра. Движок GTI Racing разрабатывался не с нуля, он знаком нам по играм Xpand Rally и «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток». Гордиться картинкой им не приходилось – графика не претендовала на какие-то пылкие комплименты, но и стыдиться, в общем-то, было нечего.

GTI Racing хотя и выглядит существенно лучше упомянутых игр, но до современного уровня ей все же далековато: клятвенные обещания разработчиков создать фотографистичную картинку так и остались обещаниями. К слову сказать, игра не очень похожа на своих «родственников», более уместными будут сравнения с World Racing 2 – как внешне, так и по части игрового процесса. Прежде всего, нельзя не отметить управление, которое сложно назвать дружелюбным: даже у заядлого гонщика попытки подружиться с виртуальными воплощениями VW отнимут немалое время. Виной тому постоянное стремление автомобиля уйти в необоснованный и слабо управляемый занос. Скорее всего, именно этим игра способна оттолкнуть многих потенциальных

фанатов. Не спешите нажимать uninstall: чудеса физики проявляются только на первых моделях Beetle – дальше будет проще. Поначалу советуем включать вид только из кабине – управлять машиной становится легче. Интерьер сам по себе не очень презентабельный и неимоверно далекий от совершенства (совершенство, как мы помним, и по нынешнее время все еще ноочет в GT Legends), но единственный, в котором можно играть первое время. Ощущимых забот добавляет не управление, а противники. Умишком они не блещут, скорее наоборот – наблюдается полное отсутствие мозга. Виртуальным соперникам не только не знакомы слова «честь» и «состязание» – им вообще ничего не знакомо. Если вам вдруг показалось, что машина уходит куда-то

вбок, – не спешите ссылаться на «глюки», вас всего-навсего пытаются обогнать. Попытки насолить компьютеру могут также выйти вам боком: чаще всего намертво прилепившийся к машине игрока противник уверенно ведет оба автомобиля в ближайшее дерево. Наматывая виртуальные километры в World Racing 2, игрок ощущал, что трасса – всего лишь маленький кусочек большого мира: за пределами проложенных разработчиками треков происходила какая-то жизнь – не очень бурное, но движение. Пусть театральное, наигранное, но оно было. В GTI Racing этого нет: взамен огромных пространств игроку предлагаются несколько малюсеньких закутков, на которых проложены довольно однообразные трассы.



Уроки истории

Начало концерна Volkswagen, нацеленного на создание идеальных автомобилей для простого народа (по-немецки *volk* – народный, *wagen* – автомобиль), положено в далеком 1934 году Фердинандом Порше – одним из самых выдающихся немецких инженеров-конструкторов прошлого века. По стечению обстоятельств, Порше еще до создания конструкторского бюро имени самого себя (точная дата – 6 марта 1931) успел поработать над несколькими моделями автомобилей Mercedes-Benz. Любопытно, что к созданию легендарного Beetle приложил руку сам Адольф Гитлер. Зрение вас не подводит – именно он заказал разработку первого автомобиля «для народа» Фердинанду и лично нарисовал от руки незамысловатый эскиз (навеянный дизайном автомобилей марки Tatra), на котором можно увидеть узнаваемые формы малютки Beetle.

Теперь концерн превратился из обычного производителя малолитражек в настоящего гиганта автомобильной индустрии и приобрел несколько других марок: Audi, Seat, Skoda, Bugatti, Lamborghini и Bentley, тем самым обеспечив себе надежные тылы во всех классах автомобилей.



Разработчики Techland способны удивить как заядлого, так и начинающего гонщика: по их мнению, машина должна входить в занос при малейшем повороте на самой маленькой скорости.

А вся жизнь вокруг – лишь редкие зрители, вяло помахивающие верхними конечностями. Как дань моде – не обошлось и без дрифта. Право, если эти увлечения не пройдут в ближайшее время, очень скоро мы увидим в этом режиме виртуальные гонки Formula 1. Разработчики способны удивить как заядлого, так и начинающего гонщика: по их мнению, машина должна входить в занос при самом малейшем повороте на самой маленькой скорости. Впрочем, смех здесь не очень уместен: при подслеповатых со-

перниках, которые на трассе не способны заметить никого даже в метре от себя, дрифт здорово подпортил нервы – ведь при минимальном столкновении набранные очки сбрасываются. И тут можно отметить занятное обстоятельство: тянет почему-то только к этому режиму – он раздражает, порой выводит из себя, но пункт меню «Restart» все равно остается намного популярнее «Quit».

Где drift – там и drag: но если местный drift еще способен доставить какое-то удовольствие, то drag совершенно не

удался – при отсутствии трафика состязания скротечны и удушающе скучны. Если бы не два дополнительных режима, игра удостоилась бы самой низкой оценки: оба основаны на поездках из точки в точку, но один из них подразумевает наличие соперников и променады по пересеченной местности, а второй заезды на время в гордом одиночестве по городским улицам. Совершенно нелепо при этом выглядят картонные (в прямом смысле слова) манекены, пытающиеся попасть к вам

под колеса. Наезд отнимает драгоценное время. Кстати, наезд на любого живого человека в игре, равно как и попытки свернуть с протертой разработчиками дорожки, карается мгновенно – машина просто выставляется обратно на трассу.

Подытоживая все вышесказанное, хочется отметить: если вы не фанат Volkswagen и случайно купили GTI Racing (я, конечно, допускаю, что вы можете сделать это намеренно, но подобные случаи, на мой взгляд, станут правилом), не спешите забрасывать ее на полку после первой же трассы. Изъянов у игры навалом, но увлечь она все же способна. К тому же, есть возможность хоть как-то скратить время до выхода Test Drive Unlimited и Need for Speed Carbon.

1 Симпатичные пейзажи – радость для GTI Racing.

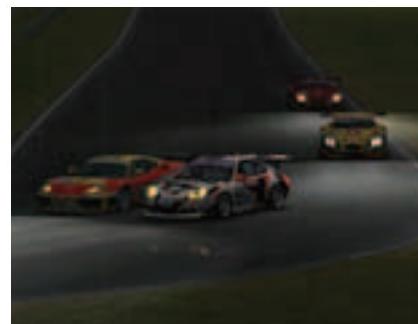
2 Самое главное в режиме drift – сразу вырваться вперед.



P 22 Kurt Thilm



1



2

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

Отличная физическая модель, реалистичная телеметрия, красивая графика.

МИНУСЫ

У продолжения маловато шансов привлечь столько же внимания, сколько отхватила первая часть. Если игра провалится, жанр исчезнет.

РЕЗЮМЕ

Отличная игра не для всех: все-таки симулятор колыцевых гонок предназначен для терпеливых геймеров.

GTR 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ НЕОБЫЧНОГО АВТОСИМУЛЯТОРА, ПОЧТИ НЕ ИЗМЕНИВШЕГОСЯ ВНЕШНЕ И ВСЁМУ ПРЕОБРАЗИВШЕГОСЯ ВНУТРЕННЕ.



Честно говоря, на первый взгляд GTR 2 не выглядит многообещающей. Несколько новых машин, немного трасс, а в целом все то же, что и в прошлый раз. Что такого нам может предложить сезон 2004-го, чего мы не видели в 2003-м? Но вопрос вовсе не в том, на ЧЕМ мы будем ездить или ГДЕ. А в том, КАК мы будем это делать.

В прошлый раз главным козырем физической модели был расчет работы подвески. В этот раз внимание сосредоточилось на моделировании шин и сцеплении с трассой. Ощущения любопытнейшие: во-первых, ездить стало интереснее, а во-вторых... проще. Последнее наверняка многим не понравится, поскольку реа-

листичность игры традиционно приравнивают к сложности (редкого игрока пускают порулить одним из тех Porsche, что резвятся в GT-гонках).

В большинстве гоночных игр моделирование работы шин впадает в одну из крайностей: шины либо намертво держат трассу, либо полностью теряют сцепление с дорогой, отправляя авто в занос. А вот в чем преуспела физическая модель GTR 2 – в изображении пограничных состояний. Водитель всегда чувствует, насколько хорошо машина держит дорогу, можно ли атаковать сильнее, понимает, когда рискует «потерять» машину на крутом повороте, предвидит возможность заноса и других ошибок, которые почти всегда можно предотвратить, если не считать на трассе ворон.

Сказать, что это меняет игру, – значит не сказать ничего. Или вот такой штрих: в автосимуляторах влияние температуры шин на поведение машины просчитывается уже много лет. Но здесь, пожалуй, впервые ясно ощущаешь, что на первых кругах резина в самом деле холодная. И специальнопускаешь машину зигзагом, чтобы прогреть колеса. Разве не здорово?

Однако такое скрупулезное моделирование привело к тому, что заносы стали редкостью. Долгими годами водителей виртуальных машин приучали к тому, что едва ли не любое касание педали тормоза приводит к мгновенной потере управления, и многие пилоты остались недовольны новой физической моделью. Что ж, дело вкуса.

За пределами трассы жизнь стала разнообразнее. Появилась школа вождения (нечто подобное уже встречалось в серии EA F1 от ISI), где учат вписываться в разные повороты, ведь в кольцевых гонках трассы надо выучить до последнего камушка. Среди новинок – Time Trial, а также множество второстепенных соревнований, многие из которых надо открывать, завоевывая призовые места и титулы. Пожалуй, не слишком уместно для симулятора. К счастью, основной сезон доступен сразу: болно уж большую волну неудовольствия вызвала необходимость открывать основной сезон в GT Legends, предыдущей игре SimBin. Теперь игра поставляется без утилиты, позволяющей работать с телеметрией, и нужную

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: racing, GT
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 10tacle
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- РАЗРАБОТЧИК: SimBin
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 28
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ОНЛАЙН: http://www.gtr-game.10tacle.com



■ Автор:
Ашот Ахвердян
akhverdian@gmail.com



■ Иногда строгую соревновательность гонки рассеивают лучи солнца, появляющиеся лишь на одно мгновение.

■ Кузов машины теперь мнется от любого удара. На сей раз досталось британскому флагу.

GTR 2 – это много больше, нежели просто продолжение коммерчески успешного симулятора кольцевых гонок класса GT. GTR 2 – последний бастион хардкорных автосимуляторов. Та чума, что лет семь назад евба не выкосила хардкорные автосимуляторы, в последние годы прошлась и по автомобильному стану. Итог печален: исчез из поля зрения Джерф Крэммонг, сгинула команда Papugus, была выгнана из EA-дома на улицу ISI. Кажется, можно уже не ждать новых симуляторов «Формулы 1» или же заморских NASCAR. Последний рубеж обороны держит SimBin – настоящее народное ополчение, вчерашние энтузиасты, собравшиеся вместе ради создания бесплатного моба, посвященного GT-гонкам (GT2002 для F1 2002 от EA), и затем сделавшие головокружительную карьеру.

Ныне выходит GTR 2, посвященная гонкам FIA GT, сезонам 2003 и 2004 года.

Это лучшая, последняя и единственная надежда автосимуляторов.



1



2

Яркие скриншоты не говорят об игре ничего. GTR 2 – это игра про скорость, про гонщика, пытающегося проскочить горизонт, про скрежет зубов, когда машина слетает с идеальной траектории.

программу придется скакивать из Всемирной Паутины самостоятельно. При этом подружить утилиту с игрой довольно непросто, и, скорее всего, без дополнительной помощи вам это не удастся, так что добро пожаловать на тематические форумы. Мало того, теперь с игрой даже не поставляются примерные настройки для каждой конкретной трассы, вместо этого святой Грааль нужно находить методом проб и ошибок, отталкиваясь от единого значения настроек по умолчанию.

Если вы когда-нибудь настраивали гоночную машину «с нуля», то понимаете, о чем речь, если же нет, то, право слово, лучше этого и не знать. Немного облегчить свою участь можно, позаимствовав настройки из прошлой игры, – их придется немножко подправить, но это все равно куда лучше, чем начинать с чистого листа. Искусственный разум тоже дал маху. С одной стороны, ваши противники просто загляденье: ездят быстро и технично, иногда допускают помарки, но случа-

ется это редко, они не прощаются ошибок, при случае атакуют, в мирное время довольно вежливы, но и дорогу уступать не спешат – словом, это почти образцовые соперники. При этом и у игрока есть возможность включить автопилот, который поведет машину за него. И стоит толькопустить это существо за руль, как оно показывает себя форменным чудищем: таранит соперников, сталкивает их с трассы, и если не вытащите распоясавшегося хулигана из-за баранки, тот устраивает в среднем пару аварий за круг.

После такого невольно ждешь, что маршалы поднимут черные флаги и укажут вам на дверь. Совсем не упомянуть о графике было бы нечестно по отношению к игре, но в данном случае картинка значения не имеет. Все эти высоко детализированные автомобили, где старательно выписана каждая заклепка, все эти отражения машин и зданий в мокром асфальте, капли на ветровом стекле, свет фар, прорезающий ночную тьму, – чтобы заметить все это, у вас есть примерно полминуты перед стартом.

Яркие скриншоты не говорят об игре ничего. GTR 2 – это игра про скорость, про гонщика, пытающегося проскочить горизонт, про скрежет зубов, когда машина слетает с идеальной траектории. Гонщик не видит, он чувствует. Ему хорошо.

1 Но как бы сильно дождь ни лил, он растекается по ветровому стеклу безобидными каплями, совершенно не мешая смотреть на дорогу.

2 Обратите внимание на детализацию дорожного полотна – разумеется, из машины его совершенно не видно.



1



2



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
 ЖАНР: action-adventure,horror/modern
 ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEI
 РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
 РАЗРАБОТЧИК: SCEI
 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
 ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation 2
 ОНЛАЙН: <http://www.scei.com>



Автор:
 Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Ямибито – противник грозный и упорный. Убежать от такого чучела в балахоне непросто.

2 Вид из первого лица на поверхку оказывается довольно спорным новшеством. К тому же не лучшим образом реализованным.

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ

Десяток персонажей с различными возможностями, интересный сюжет, занятные головоломки, сбалансированная сложность, непредсказуемые противники.



Миссии часто повторяются (с незначительными изменениями); управление неотзычиво, камера неудобна, графика, и раньше неидеальная, успела окончательно устареть.



Со времен первой части игру заметно упростили и доработали. Что едва ли избавило ее от ярлыка «Не для всех».



НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК ПОПАЛИ НА ЗАТЕРЯННЫЙ В ОКЕАНЕ ОСТРОВ ТЬМЫ. УДАСТСЯ ЛИ ИМ СОХРАНИТЬ РАЗУМ И ВЫБРАТЬСЯ ЖИВЫМИ?

Первая жертва

Не знаю, кой чёрт понес меня на то угледо судёнышко. С самого начала было понятно, что ничего хорошего из этой затеи с «экскурсией» не получится. По-моему, остальные думали точно так же, просто никто не говорил вслух того, что почувствовали все. Так или иначе, мы наказаны за собственную глупость. Застряли в сотнях километров от ближайшего населенного пункта, без связи, и не имеем ни малейшего понятия, когда нас отсюда вытащат. Плохо ещё и то, что из-за кораблекрушения мы потеряли друг друга из виду. Наверняка кто-нибудь ранен – у берега много скал, а волны были нешуточными. Пройдут часы, прежде чем мы разберемся что к чёму. Пожалуй, нужно как следует осмотреться и идти искать товарищей по несчастью. Может, кто-то из них укрылся в тех развалинах на краю леса...

Отчет №1. Общие положения

Как и во время первого эксперимента в рамках проекта *Forbidden Siren*, мы посчитали необходимым разделить подопытных (назовем их «игроки») и исключили возможность прямого взаимодействия между ними. Некоторые послабления сделали для нескольких пар, где один из участников исполнял роль ведущего, а другой – ведомого. Тем не менее, решения, принятые в данный момент кем-либо из игроков, позднее могут оказать непосредственное влияние на действия остальных членов группы. Прежде всего, это касается подобранных и использованных предметов, оружия и амуниции, а также, отчасти, уничтоженных или оставленных в покое противников.

Вторая жертва

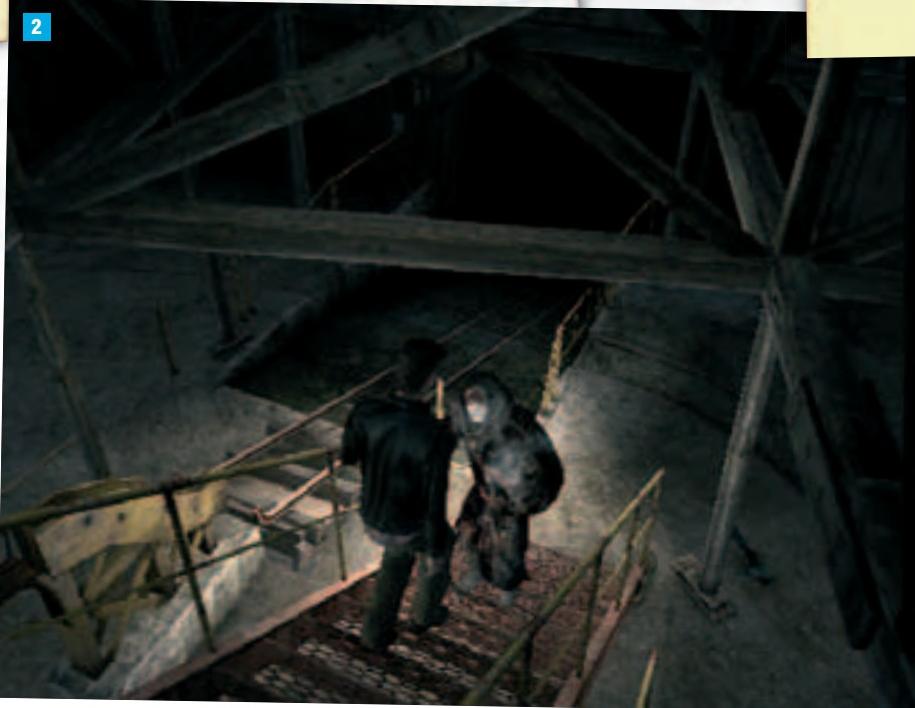
Поначалу я думал, что кроме нас здесь никого нет. Как же я ошибался! Остров кишит отвратительными созданиями, от вида которых меня бросает в дрожь. Один из тех, кто пропал раньше, называл исчадия Ада «сибито» и «ямибито». Несчастный что-то бубнил про одержимость демонами, про пришельцев с того света... Другие смеялись над ним, но не я... Мне хватило только разок посмотреть на этих кровопийц, чтобы поверить! Поверить в демонов, и в потусторонние силы! Те, что зовутся сибито, издалека могут стоять за людей. Они и живы, и мертвые одновременно. Они полны ненависти и нападают при первой же возможности. Убить их нельзя – я лично вспадил в такого упиря несколько пуль. Он повалился и как будто затих. Но когда, спустя час или два, мне пришлось вернуться к этому месту, тварь снова была жива! Ямибито еще хуже – их, похоже, вообще ничего не берет.

Призраки прошлого

Фирменная система Sight-Jack (смотрим на мир глазами другого существа – как правило, монстра) никуда не исчезла. Более того, для одного из персонажей, слепого юноши с собакой-поводырем, она становится жизненно необходимой. Наконец, во второй части Sight-Jack претерпела и некоторые коренные изменения. С ее помощью можно не только смотреть на самого себя со стороны, но и заглядывать в прошлое в поисках разгадок к головоломкам настоящего.

Секрет!

1. Пройдите все задания, включая Secondary Objectives на уровне сложности Hard, чтобы получить возможность играть за сибиго.
2. Пройдите все задания, включая Secondary Objectives, чтобы получить доступ к секретному уровню Annihilation minigame.
3. Отыщите File #79, наградой станет Kunitoris game.



Мне хватило только разок посмотреть на этих кровожадных, чтобы поверить! Поверить и в демонов, и в потусторонние силы...

**Отчет №2. Правила**

Мы сознательно увеличили число разновидностей виртуальных противников, наделили некоторых из них новыми способностями и усовершенствовали искусственный интеллект. Мы также предложили подопытным дополнительные выходы из тех или иных положений. Напомним, во время первого эксперимента участники в большинстве случаев были вынуждены искать обходные маршруты и всеми силами беречься столкновений с недружественно настроенными существами. Теперь им даны средства для жёсткого силового воздействия на противника, хотя «ненасильственный» вариант остается предпочтительным, особенно когда дело касается нового типа «монстров» – ямбита. Единственным средством борьбы с ними является свет (в частности, электрический), тогда как в сумерках ямбита практически неуязвимы. Свет или его отсутствие, наряду с индивидуальными способностями каждого подопытного, становится главным условием и в решении многих головоломок.

Третья жертва

Кажется, на острове никогда не светит солнце. И всюду туман, туман... Да такой плотный, что почти ничего не разглядеть – грязно-серая пелена скрадывает любой объект, находящийся дальше, чем в десятке метров от меня. Оттого никогда не знаешь наперёд, чем окажется очередной силуэт, промелькнувший в сизой дымке. Может быть, ещё одна кровожадная тварь затянулась в темноте, ждёт, когда я подойду поближе, чтобы наброситься. А может, мои страхи напрасны, и вместо прячущегося в засаде монстра я найду только причудливой формы куст, некстати вздумавший расстил у обочины. Но хуже всего приходится во время встреч с другими несчастными, попавшими, как и я, в ловушку острова. Быть может, это опять туман, быть может, мое помутнённое сознание, но живые люди теперь напоминают мне странных неуклюжих кукол, с застывшими, как на фотографиях, лицами. Неважно, что они испытывают – ужас, радость, облегчение – это выражение никогда не меняется. Движения их напоминают движения роботов... Жутко. Хочется закрыть глаза и всё забыть.

Отчет №3. Заключение

Обобщая описанные выше наблюдения, предлагаем считать результаты второго эксперимента в целом удовлетворительными. Появление новых способностей у подопытных, несомненно, поспособствовало лучшей их адаптации в заданных условиях. А иллюзорная надежда на счастливый финал и менее жёсткие ограничения на использование оружия побуждали действовать более активно. В то же время ряд ошибок первого эксперимента не был исправлен, виртуальная среда технически далека от идеала, схема взаимодействия с нею не проработана до конца. Настоятельно рекомендуем: собрать новую группу добровольцев и провести третью серию исследований, с учётом всех ранее предложенных поправок и новой технической базы.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: РС
ЖАНР: приключения
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Trickster Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: РС
ОНЛАЙН: <http://www.akella.com/ru/games/tanita>



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



1

1 Познакомьтесь: главная героиня игры. Даже не подозревает, что ее ждет в будущем.

2 Думаете, это котер? Вам показалось – это ванная.



2

ХОРОШО



ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ

Яркий, запоминающийся пластелиновый мир. Оригинальное звуковое оформление.



МИНУСЫ

Неоправданная сложность. Временами полное отсутствие логики.



РЕЗЮМЕ

Непродолжительное, но очень симпатичное развлечение для любителей приключений любого возраста.



ПОХОЖДЕНИЯ ПЛАСТИЛИНА

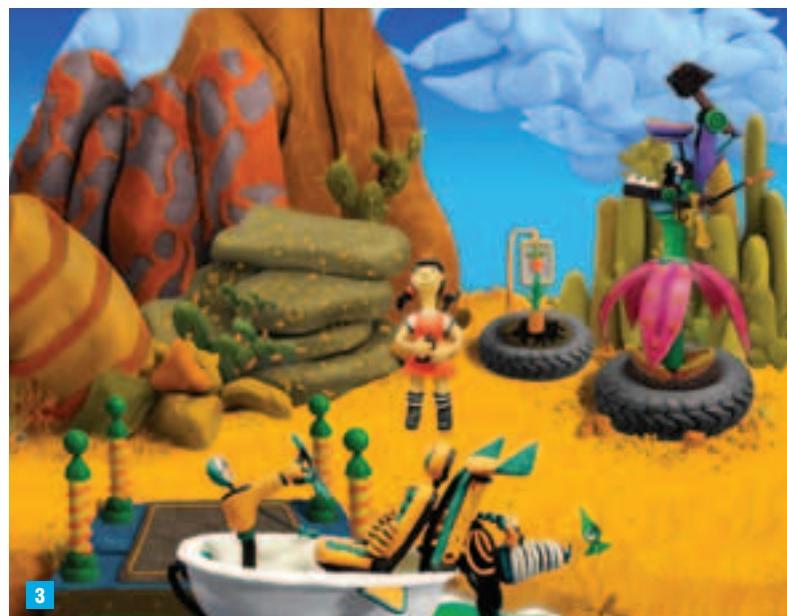


Прошло немало времени после выхода замечательной игры The Neverhood, а российские разработчики все еще не оставляют попыток покорить мир собственными поделками из пластилина. Навскидку можно припомнить «Пластилиновый сон», компьютерный вариант популярного на территории бывшего СССР мультфильма «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновую Кама-Сутру» и «Операцию «Пластилин». Объединяет все эти игры не только мир, состоящий из однородной массы. Все попытки создать удачный проект, за исключением разве что «Операции «Пластилин», можно считать провальными. Западным разработчикам эта тема не так интересна – за последний десяток лет можно припомнить только

симпатичную аркаду Platypus. Чуть больше года прошло с тех пор, как «Акелла» и Trickster Games анонсировали игру о похождениях девочки, каким-то невероятным образом попавшей на загадочный остров. Результат работы предыдущих творцов утолил «пластилиновый» голод публики на долгие годы вперед, поэтому «Морское Приключение» ажиотажа не вызывало. Игра осталась практически незамеченной – редкий игрок отложит в сторону Titan Quest или Darkstar One и посмотрит на непонятную игру со странным названием. К тому же, рассматривая коробку, он наткнется на предупреждение: «Для детей младшего и среднего школьного возраста», которое также способно отпугнуть некоторых потенциальных покупателей. Сотрудников Trickster Games

хочется поправить: «Возраст не имеет значения». «Морское приключение» станет хорошим отдыхом как для детей, так и для их родителей. Да и не только для них, а даже для тех, кто играет исключительно в F.E.A.R. или Prince of Persia – отличная возможность отдохнуть от крови и насилия. Полигоны здесь не в ходу, а красота картинки зависит от искусства мастеров, лепивших податливый материал, – что 10 лет назад, что 20 пластилин не менял свои свойства. Но, несмотря на это, картинка играет не последнюю роль: то, как слеплены персонажи и окружающий мир, гораздо важнее сюжетной составляющей. И в графическом плане здесь все в порядке: Trickster Games (ее штат, между прочим, насчитывает немногим

более десяти человек) даже в чем-то превзошли специалистов Dreamworks Interactive – мир The Neverhood идеален, но отдает минимализмом, а «Танита» предлагає яркую, сочную картинку не просто с огромным количеством объектов на экране, а с огромным количеством анимированных объектов. И это две большие различия: поверьте, никакие клубы красивого спрайтового дыма в Quake 4 (похоже, разработчики наконец-то научились его рисовать) или полигональные деревья Oblivion не сравнятся с милыми, дрожащими на ветру пластилиновыми кустиками. Достаточно подольше задержаться, чтобы осмотреться и понять, что весь мир живой: вот колышется трава, по небу бегут облака, а тут (смотрите, смотрите!) живут собственной



2

3



1

жизнью лягушки, рыбки, мошара. Все эти мелочи подчеркивают любовь разработчиков к собственному детищу, и, главное – способны пробудить в каждом игроке маленького ребенка. Причем внешне игра выглядит не так аляповато, словно перед нами переделка «Падал прошлогодний снег», но и не так тоскливо и грязно, как в «Операции «Пластилин». И ни у одной из этих игр не было возможности дать себя внимательно рассмотреть в разрешении 1280x1024, так что даже владельцы 19-дюймовых мониторов получат на своем экране приятную картинку. Сюжетом нас радуют нечасто; чувствуется, что его сюда приглашали, но он заскочил на минутку и почти сразу же испарился: даже то немногое, что есть

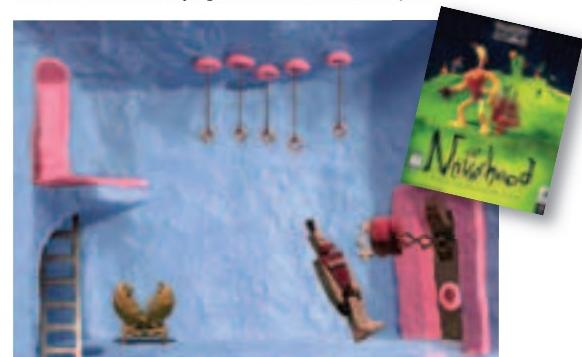
The Neverhood, – настоящий эпос по сравнению с «Морским приключением». Танита, читая на досуге журнал о дальних странах, погружается в объятия Морфея, благодаря которому и сама направляется на Юга. Но вот незадача – по пути самолет врезается в облако, и девочка попадает на странный остров, где злобный узурпатор превратил все живое в какие-то одному ему понятные создания. Таким вот незамысловатым образом авторы дали волю фантазии и слепили все возможное, что только пришло на ум. По ходу пьесы игрок сталкивается с загадками, головоломками, мини-играми, но с сюжетом все это связано слабо. Другими словами – его могло бы и не быть, игра совершенно ничего не потеряла бы. Нет сюжета – нет и логичной

последовательности действий. Trickster Games не откажешь в изобретательности, но случается, что волосы встают дыбом даже у бывалых игроков. Кроме того, отдельные головоломки по сложности резко превосходят другие, и это больше всего напоминает Torin's Passage, когда игра также позиционировалась как сугубо детская, но над решением некоторых загадок ломать голову приходилось порой даже родителям. По всей видимости, и Sierra, и Trickster Games не пытались отыскать золотую середину, понимая: если игрой увлекутся взрослые игроки – пройдут все сами, если любители виртуальных развлечений поменьше – им помогут старшие. Что же – если так, в этом есть свою правду. The Neverhood была обласкана критиками – чтобы найти

ругательную рецензию, надо было постараться: всюду и сплошь «Рекомендовано», «Наш Выбор» и прочие медали. «Морское приключение» не дотягивает до оценки, близкой к максимальной, но и называть игру плохой язык не поворачивается – симпатичное, непродолжительное, напичканное отличным чувством юмора и с прекрасной звуковой дорожкой приключение. И, самое главное, давайте вспомним, что The Neverhood создавала команда профессиональных аниматоров (пусть и указывающих на то, что им не приходилось раньше заниматься подобными вещами), а на разработку «Таниты» отважилась маленькая и никому не известная начинающая компания. Именно по этой причине «Морское приключение» – действительно достойный ответ старушке The Neverhood.

A Beautiful Day in the Neverhood

Нельзя умалчать и о первом игровом мире из пластилина – The Neverhood, который был создан Дугласом Тен Напелем (Douglas TenNapel – кстати, именно он нарисовал Earth Worm Jim) в виде 17 небольших пластилиновых сюжетов, в которых уже фигурировал главный герой – Клеймен (clayman – «пластилиновый человек», англ.). Эти маленькие произведения искусства 1988 года и были основой будущей игры The Neverhood (1996), к которой приложили руку специалисты Dreamworks Interactive и Microsoft. Клеймену приходилось решать уйму забавных головоломок, по мере прохождения раскрывая тайну создания самого мира The Neverhood. Как говорят участники разработки, было потрачено около 3,5 тонн пластилина. Стоит ли играть в пластилиновый квест десятилетней давности? Да! Радость поклонников была неописуемой, когда было объявлено о выходе второй части приключений пластилинового человека. Но восторги фанатов немного поутихли, стоило им узнать, что игра выйдет только на PlayStation One, а затем и вовсе угасли: Skull Monkeys была всего-навсего 2D-аркадой с Клейменом в главной роли.



1 Будьте внимательны: некоторые местечки легко упустить из виду.

2 Капитан – один из немногочисленных персонажей, которые встретятся вам на пути.

3 Даже облака в игре сплелись не как попало: если присмотреться, можно отметить, что они похожи на жителей этого мира.



2



1

ИНФОРМАЦИЯ

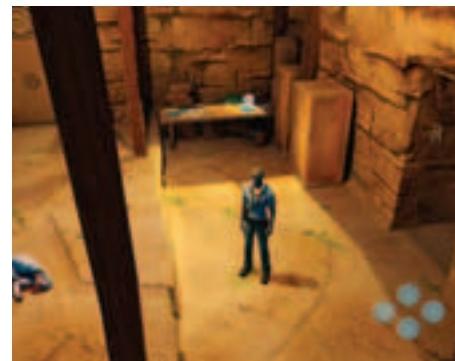
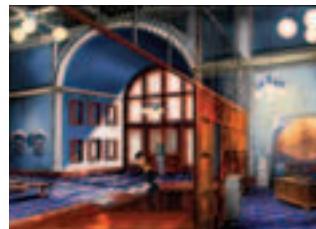
ПЛАТФОРМА:

adventure.third-person.
modernЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQРОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»РАЗРАБОТЧИК:
Revolution Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Онлайн:
[http://www.brokenswordth
eangelofdeath.com](http://www.brokenswordthangelofdeath.com)Автор:
V.P.vp.gameland.ru

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

Увлекательность.
Отличный юмор.
Колоритные
персонажи.

МИНУСЫ

Огры в управлении.
Несколько обескура-
живающая развязка.

РЕЗЮМЕ

Достойное продол-
жение замечатель-
ной серии. Не без
недостатков, но они
не мешают полу-
чать удовольствие
от игры.

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH



МИНУС ДЕСЯТЬ ЧАСОВ ЖИЗНИ

В течение полутора лет ответственные за раскрутку The Angel of Death показывали публике сомнительного содержания наброски и пару-тройку непонятных скриншотов. Главный интриган Чарльз Сесил долгое время отмалчивался, пугался в показаниях, бегал от прессы как от огня, а затем вдруг за месяца до релиза начал раздавать интервью направо и налево и до сих пор не может остановиться. Но если попытаться собрать воедино все кусочки мозаики-интервью Сесиля, картина получится неполной: кое-где видны явные бреши, местами неточности – все это порождало уйму слухов и пересудов. Что же, продукт готов – и теперь у нас есть отличная возможность узнать, много ли правды в словах Чарльза.

Прежде всего, The Angel of Death не был бы Broken Sword'ом, если бы в нем отсутствовали яркие персонажи и юмор, присущий всей серии. Все остальное: интригующий сюжет, симпатичная графика, волнистая музыка – это ценные, но всего лишь приятные части одного целого. «Увольте» Джорджа и Николь – от игры отвернутся поклонники, и правильно сделают; без сомнений – останется небезынтересное, но на редкость пресное приключение. Сесил это тоже прекрасно понимает, поэтому все же согласился вернуть любопытную француженку, с которой собирался покончить в самом начале четвертой части. Правда, Николь дает о себе знать ближе к середине игры, а до этого времени нам придется делить компанию с загадоч-

ной Анной-Марией, которая появляется в жизни Джорджа столь же внезапно, сколь и следующие за ней зверского вида мафиози. Кем на самом деле является Анна-Мария и зачем бандитам понадобился таинственный свиток, который принесла с собой девушка, – игрок узнает нескоро. Сюжет развивается не столь стремительно, как в The Sleeping Dragon, а само продолжение отнимет примерно в два-три раза больше времени, нежели предыдущая игра серии. Иными словами – это 10-15 часов. 10 – у тех, кто знаком со специфическими загадками, которые постоянно подкидывают кудесники из Revolution Software, 15 – у тех, кто впервые открыл для себя мир Broken Sword.

По ходу пьесы встречаются лишь несколько сюжетных поворотов, которые можно назвать неожиданными (это еще мягко сказано!), – в остальных случаях так и хочется налепить ярлык «Банально!». Но, несмотря на все штампы и явные промахи, Сесилю надо отдать должное: его влияние чувствуется практически так же сильно, как в The Shadow of the Templars и в The Smoking Mirror. Работа мастера, прежде всего, отчетливо «слышится» в диалогах: опасайтесь пропустить, в первую очередь, не полезную информацию, а очередную отличную шутку Джорджа. Апогея сарказма Стоббтарта достигает при встрече Коллар: оба персонажа стали настоящими мастерами по обмену колкостями при каждом удобном и неудобном случае.



Есть замена!

С момента анонса четвертой игры поклонникам ночами не давал спать немаловажный вопрос – будут ли присутствовать пресловутые головоломки с ящиками, которые доброй половине всех игравших The Sleeping Dragon казались безумно утомительными? Смею заверить, в The Angel of Death количество «кубических» головоломок почти сведено к нулю (то, что осталось, сложно назвать головоломками). Зато разработчики нашли другую отраду – взлом серверов через PDA. Для взлома нет необходимости в навыках программирования, администрирования или чего бы то ни было – достаточно просто простейшего логического мышления. На практике взлом выглядят следующим образом: необходимо просто провести «луч» от нашего PDA к серверу через сторонние компьютеры, используя различного рода зеркала. Идея подобной забавы не нова (и с недавнего времени достаточно часто встречается в виде shareware), но гораздо более уместна, чем «услуги грузчика». В общей сложности, игроку предстоит взломать чуть менее десятка различных компьютеров.

о внешней оболочке. Картина вполне приемлемая и, если кто-то забыл, напомню – перед нами не представитель жанра 3d-экшен, и количества полигонов, выделенного на персонажи и ландшафт, на сегодня вполне достаточно.

Полагаю, вы все еще ждете ответа на бесчисленные вопросы, зародившиеся еще после первых интервью Сесила касательно The Angel of Death. Например: погибнет ли Николь (вопрос можно переинчарить – останется ли в живых хоть кто-нибудь), кем на самом деле является Анна-Мария?..

После Николь второй в списке ожидаемых персонажей у поклонников значилась компьютерная мышка – ее вернули, здесь все честно. Однако вместо изначально обещанных трех видов управления оставили примерно полтора: к разряду полноценных (джойпады можно отложить в сторону) отныне относится исключительно «кнопочный грызун» – одной клавиатурой не обойдешься, так как назначить можно только кнопки, ответственные за перемещение персонажа (в том числе и бег). Если есть желание – можно перенести бег персонажа на

колесико мыши (почему нельзя было сделать бег по двойному клику?), но удобным подобное решение сочтут немногие. Остальные, скорее всего, будут всю игру умело сочетать и мышь, и клавиатуру – благо, такой способ наиболее удобен. А вот что действительно позабыли (не успели?) сделать авторы – так это нарисовать хотя бы несколько второстепенных персонажей: нечто подобное было и в прошлой части, но ввиду небольших игровых зон не столь сильно бросалось в глаза. В The Angel of Death каждый персонаж, появивший-

ся на экране вашего монитора, так или иначе имеет отношение к сюжетной линии. Исключения составляют разве что монахи и офицеры полиции, от которых предстоит скрываться в stealth-сценах. Право, если задуматься, то в этом смысле игра становится больше похожей на театр, нежели на кино.

Графически

The Angel of Death выглядит не хуже третьей части, но вряд ли большинство воспримет подобные слова с восторгом. Действительно, никаких феерических спецэффектов игра не содержит, но, несмотря на это, в недостатках не сказано ни одного слова.

1 Если на пути встретился сейф – его надо взломать. Почти закон жанра.

2 Ящики, ящики! Не спешите хвататься за валерьянку – это просто фон, не более.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

EVERQUEST II

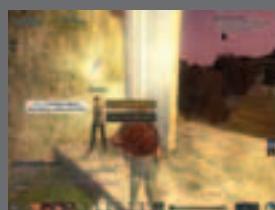


- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing,MMO,fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла Online»
- РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1DVD
- ОНЛАЙН: http://www.gfi.su/index.php?langid=1&id=127&category_id=20&men_id=6

Надо отдать должное смелости компании «Акелла», которая, занявшись развитием онлайнового направления, не ограничилась простой дистрибуцией англоязычной продукции. Они замахнулись на большее, вознамерившись осуществить полную локализацию одной из самых значимых MMORPG современности – Everquest II. Ход во многом рискованный, затратный и непростой. Тем приятнее убедиться, что перевод проекта на русскоязычные рельсы удался. 26 мегабайт текста с сотнями тысяч строк диалогов и огромным количеством названий были переведены со всей тщательностью. Ошибок всего ничего, а общий уровень перевода достаточно высок, чтобы величать его добрым, а местами даже художественным. Радует и осторожное отношение к переводу английских терминов – почти все русскоязычные замены получились ёмкими, понятными и сохранили оригинальную стилистику. Отдельным пунктом идёт употребление числительных и склонение имени персонажа – всё в соответствии с правилами великого и могучего, что для наших локализаторов редкость. А вот диалоги озвучены не были – русская речь есть лишь в заставках. Но иначе и ждать бы пришлось еще с год.

РЕЗЮМЕ

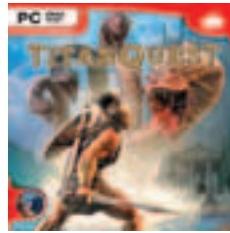
Одна из самых крупных и удачных локализаций в истории российской игровой индустрии.



TITAN QUEST

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: role-playing,action-RPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Iron Lore
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 4 CD
- ОНЛАЙН: http://www.gfi.su/index.php?langid=1&id=127&category_id=231



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter,first-person,sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve Software
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 4 CD
- ОНЛАЙН: <http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231>



Локализацию Titan Quest ждали долго – нечасто поклонников Diablo II радуют качественными подражаниями, и такой подарок. Многие игроки уже отчаялись, поддались соблазну и приобрели английскую версию, даже в легальном варианте которой, помимо кучи багов, наблюдались большие сложности с системой защиты. И вот наконец, после множества переносов даты выхода, русская версия появилась в магазинах. Трудностей с Secure Rom в ней, понятное дело, нет – весьма редкий случай, когда наличие Starforce в чём-то является достоинством. Ну и, естественно, значительная часть ошибок также исчезла, поскольку игра вышла сразу в версии 1.12. Сама локализация оставляет приятные впечатления: вполне приемлемый перевод (хотя кое-где англоязычные названия переведены не лучшим образом) и качественная, хотя не выдающаяся озвучка. Впрочем, для action/RPG этого более чем достаточно. На нашем диске вы можете прослушать образцы озвучки.

РЕЗЮМЕ

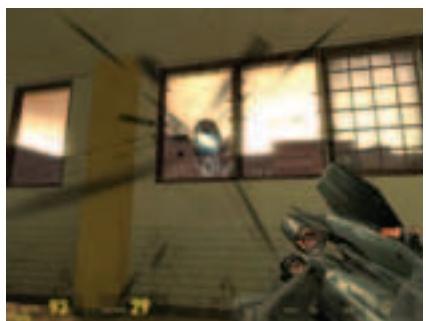
Долгожданная и очень удачная русскоязычная версия одного из главных проектов этого лета.



Valve – поистине уникальная компания. Пожалуй, больше никто в игровой индустрии, за исключением Blizzard, не может позволить себе корпеть над небольшим по объёму, всего лишь четырёхчасовым, дополнением без малого полтора года. Гейбу Ньюэллу со товарищи вообще, похоже, глубоко наплевать на все происходящее вокруг – они заняты лишь своим детищем. Не смотрите на небольшую продолжительность игры – это по-настоящему увлекательное действие и отличное развитие идей второй части. К тому же «Бука» постаралась и выпустила локализацию всего лишь через неделю после мирового релиза и снабдила её отменной озвучкой. А разговоров здесь, как ни странно, хватает: неутомимая Аликс не умолкает ни на секунду. Отличная актёрская игра вкупе с лицевой мимикой создаёт почти живого персонажа, которому позавидовала бы любая RPG. Пожалуй, единственный изъян – обязательное наличие доступа в Интернет, что, сами понимаете, в нашей стране станет препятствием для многих геймеров.

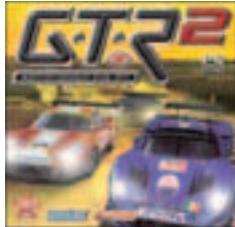
РЕЗЮМЕ

Отличное, хоть и скромное дополнение к Half-Life 2 в оболочке замечательной локализации.



GTR 2: АВТОГОНКИ FIA GT

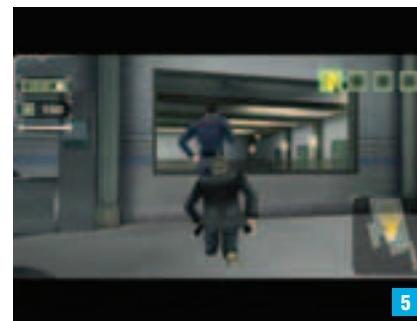
- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
racing, GT
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
10tacle Studios
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
- РАЗРАБОТЧИК:
SimBin Development Team
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1-32
- КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 3 CD
- ОНЛАЙН:
<http://www.ndgames.ru/atr2>



Что такое чемпионат FIA GT? Об этом, самом престижном кузовном соревновании у нас известно немалого. Трансляций нет, в прессе почти ни слова – откуда же взять информацию? К счастью, участие в этих гонках российских пилотов Алексея Васильева и Николая Фоменко (да, тот самый бывший музыкант и известный шоумен) всё же привлекло толику внимания к серии GT. Между тем в Европе этот чемпионат пользуется изрядной популярностью, и неудивительно: ведь в качестве гоночных болидов используются специальные версии самых мощных «серийных» автомобилей. Благодатная почва для автосимулятора, не находите? Так же подумали господа из студии SimBin и выдали на-гора отличную гонку GTR. Игра имела успех, и было решено делать продолжение, которое получилось ещё лучше. Огромное количество лицензированных машин, трасс, пилотов, различных соревнований дисциплины GT, приличная физическая модель и три уровня сложности – для начинающих и бывальных виртуальных гонщиков. Покалывателям требовалось лишь аккуратно перевести присутствующий в игре текст, с чём они достойно и справились.

РЕЗЮМЕ

Блестящая жемчужина в коллекции ND Games и один из лучших гоночных симуляторов этого года.



TH3 PLAN: ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

SHATTERED UNION. ЗАХВАТ США

Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

- 1.** Назовите последний по времени вхождения в состав США штат:

 1. Гавайи
 2. Аляска

- 2** Назовите самого безобразного и хромого бога Олимпа:
1. Герест
2. Зевс
3. Дионис

Локализация Th3 Plan – прекрасный пример соответствия уровня русской версии уровню самой игры. Попытка Еко Software сделать stealth-action с интересным сюжетом и притягательным геймплеем с треском провалилась. Ничего нового не придумали, увлекательный поначалу сюжет оборачивается скучной историей с «пустыми» персонажами, а геймплей... есть, конечно, забавная идея с разделением экрана на три части и одновременным управлением тремя персонажами, но сделано это из рук вон плохо, а всё осталось нецепляет. И всё бы ничего, если бы дело с локализацией обстояло лучше. Но, увы, полное соответствие уровню игры. Перевод, впрочем, ругать не хочется – судя по всему, качество оригинальных текстов ничуть не лучше. А про озвучку и хотелось бы сказать, да нет её. И в диалогах, и в сюжетных сценках персонажи лишь открывают рты, не издавая ни звука. Видимо, целиком полагаются на субтитры. Смело ставим «неуд».

РЕЗЮМЕ

Слабенький проект, локализация без озвучки. Перед покупкой задумайтесь – а оно вам надо?



РЕЗЮМЕ

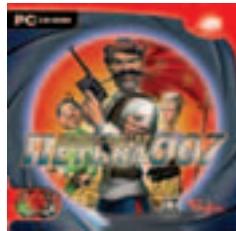
Редкая птица в наших краях – варгейм про новую гражданскую войну в США. Поклонникам жанра посвящается.



- 1 Броня начищена до блеска, хлеб и выпивку взял. Готов к путешествиям!
 - 2 Выбираем стезю по суше. Потом можно будет на еще одной остановиться.
 - 3 «Псу» наверняка уделят больше внимания во втором дополнении.
 - 4 Вот, новый поворот, что он нам несет...
 - 5 Еще одна антисоциальная игра, в которой можно и, заметите, нужноушутить, бить и даже убивать стражей правопорядка. Откуда ж тут взяться уважению к органам?
 - 6 Доблестные российские войска пришли на американские земли с миром, а их вот как

ПЕТЬКА 007: ЗОЛОТО ПАРТИИ

► ПЛАТФОРМА:
PC
► ЖАНР:
adventure.third-person
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«бук»
► РАЗРАБОТЧИК:
«Сатурн-плюс»
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
1
► КОМПЛЕКТАЦИЯ:
2 CD
► ОНЛАЙН:
<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=249>

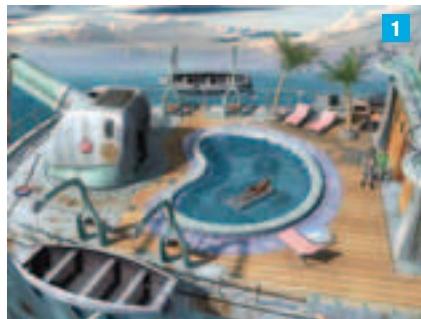


Что ни говорите, но умение вовремя остановиться – искусство, доступное лишь немногим. Товарищи из «Сатурн-плюс» о таком, по всей вероятности, даже и не слышали. Вспомните, как всё здорово начиналось и с какой надеждой мы смотрели на пятую часть с подзаголовком «Конец игры». Однако конца не видно до сих пор. Разработчики продолжают штамповывать по «Петьке» каждый год. С таким подходом любая идея исчерпает себя достаточно быстро, особенно если вспомнить, что нас пичкают одним и тем же восемь лет подряд. Да, конечно, в последних частях была произведена замена движка, немного подрихтованы остальные игровые элементы, но вместе с тем никаких усилий уже не хватит, чтобы оживить заезженную тематику. Впрочем, самое страшное – это совершенно не смешные диалоги и игровые ситуации. Некогда основной козырь серии оказался погребён под самоповторами и исчерпавшейся фантазией сценаристов. А жаль – попробуй разработчики создать что-то новенькое, глядишь – и вышёл бы неплохой квест.

РЕЗЮМЕ

Типичный «Петька» в трехмерном антураже. Еще один. Может быть, на сей раз последний?

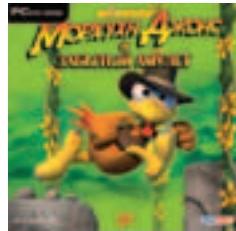
1 Бронепалубный крейсер «Очаков» явно оборудован по последнему слову техники.



2 Морхун Джонс готов ко всемским неожиданностям. Местные обезьяны и крокодилы уже успели об этом узнать.

МОРХУХН ДЖОНС И ЗАБЫТЫЙ АМУЛЕТ

► ПЛАТФОРМА:
PC
► ЖАНР:
action.platform
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Phenomedia Publishing
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
► РАЗРАБОТЧИК:
Phenomedia Publishing
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
1
► КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1CD
► ОНЛАЙН:
<http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=447>



Железный закон человеческой сущности: раз обнаружив золотую жилу, люди стремятся выработать её до последней крупицы драгоценного металла. Это непреложное правило работает и в отношении игровой индустрии. Только что мы говорили о похожем случае – серии «Петька», которая без должной подпитки совсем исхерпала себя. В отличие от наших разработчиков, хитрые немцы из Phenomedia стараются минимизировать риски и разнообразить игровую линейку своей знаменитой серии Moorhuhn. По-русски, Морхун. Зачем ограничивать себя рамками первоначального жанра? Можно использовать бранд, главного героя и, недолго думая, сделать гонку (Морхун: Легенды картины – Новый сезон), скролл-шутер (Морхун: Штурмовик) или, как в нашем сегодняшнем случае, платформер. Причём на удивление увлекательный, интересный и яркий. Отличный способ снять напряжение после рабочего или учебного дня. И не говорите, что в платформеры играют только дети.

РЕЗЮМЕ

Достойный представитель расплодившегося в последнее время «Морхун-семейства».

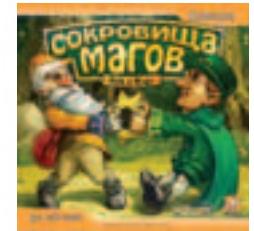


3 Первая волшебная карточка, которую мы заслужили. Впереди еще множество других.



СОКРОВИЩА МАГОВ

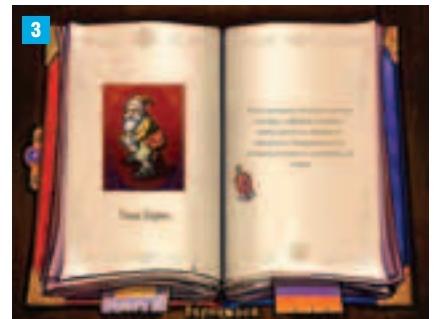
► ПЛАТФОРМА:
PC
► ЖАНР:
strategy.real-time.fantasy/special.logic
► ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
► РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
► РАЗРАБОТЧИК:
Meridian'93
► КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:
1
► КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1CD
► ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/ru/games/goldofimage>



Честно говоря, от «Сокровища магов» многое ждать не приходилось и тем приятнее признать, что игра оказалась настоящим сюрпризом. Разработчики из Луганской студии Meridian'93 неплохо показали себя в работе над компьютерной версией знаменитой настольной игры Carcassonne и ещё парочкой проектов. Прежде всего, стоит отметить настоящему сказочному духу игры, завораживающей неплохой музыкой, яркой цветовой гаммой, отличным артом и симпатичной графикой. Суть простая – на каждой карте необходимо собрать энное количество денег, выбивая их из местных жителей и отражая атаки призраков злобного мага Мориона. Мы можем покупать разного рода слуг, которые и будут выполнять за нас работу по сбору «налогов». Причём напрямую управлять не получится – только контролировать общее течение дел и подкидывать бутылочки. Действительно разнообразится различными волшебными картами. Отличное развлечение для маленьких геймеров и их родителей. Да и простого игрока проект вполне может зацепить.

РЕЗЮМЕ

Простая, но чрезвычайно обаятельная игрушка. Помимо антуража, может похвастаться и занимательным игровым процессом.



НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО?

Играй
просто!

GamePost



Command &
Conquer: the First
Decade (US)

1 960 р.



Call of Duty 2
Collector's Edition

2240 р.



Devil May Cry 3:
Special Edition

1 400 р.



Alien vs.
Predator:
Grid Alien



1120 р.

У НАС ПОЛНО
ЭКСКЛЮЗИВА

* Эксклюзивные
игры

* Коллекции
фигурок
из игр

* Коллекционные
наборы

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

СЕРИАЛ BROKEN SWORD: ТАМПЛИЕРЫ, АЦТЕКИ И ДРАКОНЫ



Спросите первого попавшегося любителя квестов, какая игра больше всего запомнилась ему или ей в середине 90-х. Одни без тени сомнений скажут – Phantasmagoria, другие отметят Blade Runner, третьи припомнят 7th Guest, а четвертые удивят вас воспоминаниями о Titanic: Adventure out of Time. Но, как бы то ни было, большинство отгадут свои голоса за Broken Sword. И сейчас многие находятся

в поисках и вопрошают на форумах: «Не появлялось ли что-нибудь сродни Broken Sword?», а словесные перепалки между фанатами до сих пор едва не перерастают в драку при попытках выяснить, какая же часть лучше – первая или вторая. Чем же так заинтересовали любителей пораскинуть мозгами именно Broken Sword 1 и Broken Sword 2? Если вы не знаете или не уверены – самое время, как раз к выходу

четвертой части, узнать или освежить в памяти события десятилетней давности. Итак, познакомьтесь: Джордж и Николь – главные герои Broken Sword. Именно эти двое ярких людей даже спустя десятилетие ведут за собой армию поклонников серии. Между ними то и дело пробегает черная кошка (большей частью, в отпуске между частями), но это не мешает им в каждое приключение пускаться вместе.

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

«Осенний Париж. Последние месяцы года и конец тысячелетия». Этот город неизменно навевает воспоминания о кафе, о музыке, о любви и о смерти» – с этих слов начинается первая часть игры и 90% рецензий по ней. От этого никуда не деться: два, казалось бы, скучных и незамысловатых предложения надолго оседают в памяти каждого, кто прочувствовал на себе всю историю первого Broken Sword. В этих строчках кроется нечто большее, чем просто слова, – они звучат для любого любителя серии как лучшие выдержки из «Старика и моря» для поклонников Хэммингwaya. Мир и спокойствие в первой части длились относительно недолго: Джордж, проводивший свой законный отпуск в Париже, внезапно стал свидетелем преступления, в котором едва не погиб сам: появившийся из ниоткуда глупый клоун подбрасывает бомбу в кафе и удирает в неизвестном направлении. Однако это не просто безумное разрушение частной собственности, а целенаправленное убийство конкретного человека – вопрос только, какого и зачем. Придя в себя, Джордж пробует разобраться в происходящем: любопытство подогревается и бессилием полиции, которая пытается уговорить Стоббарт не лезть не в свое дело и спокойно продолжить отпуск. Но какое тут спокойствие, когда цепочка захватывающих событий и череда загадок прячут что-то, о чем никто не хочет говорить? К тому же, симпатичная журналистка не скрывает интереса к этому делу в целом, и к

Джорджу в частности, присоединяясь в поисках и выручая при случае ценными советами и моральной поддержкой. По сюжету, Джордж и Николь сталкиваются с Новыми Тамплиерами, пытающимися заполучить таинственный Сломанный Меч Бафомета, который, по их версии, открывает доступ к неизвестной, но могущественной энергии. Культ уже близок к покорению мира, и остановить его способны только наши герои. Но все подобности им лишь предстоит узнать, а до этого будет множество путешествий и тайн, которые откроют для игрока такие страны, как Франция, Шотландия, Испания и Сирия. Путешествуя через весь земной шар, придется пообщаться не с одним десятком колоритных случайных и неслучайных прохожих. Неважно, сколько вы потратите времени на каждого, и неважно, кем именно является визави – дорожным рабочим, начальником полиции или владельцем забегаловки, но любой из них не просто проработан, а создан с душой. Внешний вид, взгляд, голос и даже акцент – славная традиция кропотливого прорисовывания каждой черточки даже второстепенных персонажей продолжается и по сей день. Немало внимания разработчики уделили и управлению, постаравшись сделать его предельно удобным. В нижней части экрана располагается инвентарь, а взаимодействие игрока с внешним миром происходило всего лишь благодаря двум кнопкам мыши. А ведь многие игроки все еще не оты-

кли от безумных «Open up», «Talk with» и прочих кнопок, расположенных в схожих играх на панели управления, – Broken Sword в плане интерфейса была неимоверно дружелюбна. Музыкальная составляющая проявлялась только в заданные по сюжету отрезки – например, когда игрок делал какое-то важное действие. Эта, казалось бы, мелочь позволяла очистить и без того перегруженную голову от ненужных мелодий и в тихой спокойной обстановке сосредоточиться и понять, чего же именно хотят авторы. Внешне The Shadow of the Templars выглядела просто восхитительно: полноэкранные видео, отлично прорисованные фоны и персонажи. Что интересно: до середины 90-х игроки почти не встречали игр с мультипликационной графикой и закрученным сюжетом, рассчитанным на взрослых. Несмотря на мультишанью картинку, в Broken Sword нет телячьих нежностей: будьте готовы к убийствам, предательствам, любви и неожиданным поворотам сюжета. The Shadow of the Templars тепло приняли игроки и критики – редко кто ставил игре низкие оценки. В отличие от большинства квестов того времени, Broken Sword не была сборником разнообразных головоломок в духе 7th Guest или 11th Hour (никто не умаляет достоинств этих игр, но в середине 90-х с подобными развлечениями был явный перебор), а скорее приключение в духе Gabriel Knight, только более забавное и симпатичное.

Год выпуска:

PC, Macintosh, PS One, GBA, Windows Mobile

Платформы: Revolution Software

Разработчик: Virgin Interactive Entertainment

Издатель: Меги-Хауз

Издатель в России: Меги-Хауз

Досье



Джордж Стоббарт (George Stobbsart). Американец, живет в Калифорнии, обладает отличным чувством юмора, иногда даже хватает через край, но только по отношению к неборождателям. Можно сказать, что где-то в глубине уши он еще ребенок. Стоббарт всегда выходит сухим из воды, порой самым целепытным способом – не без вашей помощи, разумеется.



Николь Коллар (Nicole Collard). Француженка, живет в Париже на улице Рю Жар 361, работает журналистом в местной газете «La Liberty». Коллар евра ли счастлива: у нее ничего не ладится как на работе, так и в личных отношениях. Порой делает вид, что Джордж ее раздражает, но мы-то точно знаем, что это не так – она и сама иногда говорит об этом.



Андре Лобино (Andre Loubineau). Этот крайне самоуверенный персонаж никогда не ходил в главных героях, его лицо встречается достаточно редко как в игре, так и в рекламных роликах, но не отметить его попросту нельзя. У него колоссальные познания в истории, почти всегда готов притянуть на помощь, но с одной оговоркой – только для Николь. Именно Андре все время вставляет палки в колеса отношений между Николь и Джорджем, которые и без него большие любители затеять склоку.

«Трудности» перевода

Только в 2003 году первые части игры были локализованы. За перевод ответственна компания «Меги-Хауз», и вы можете попробовать найти именно эти издания через Интернет, или же поискать в каталогах у торговцев играми. А если повезет, отыщете подарочное издание, которое включает и первый, и второй Broken Sword. Небольшая, но немаловажная подробность: перевод хотя и приятный, но исключительно текстовый – в обеих частях голоса персонажей никто не трогал. За Broken Sword 3 взялась фирма «IC», и на этот раз игра была локализована основательно: переведены как титры, так и голоса всех персонажей. Голоса побораны хорошо, но в «IC» поспешили: порой некоторые персонажи говорят на английском или же не своими голосами. Но это всего лишь маленькая ложка дегтя, которая дает о себе знать не так уж часто, а в целом локализованной версии можно поставить твердую четверку.



Орден Тамплиеров (Орден Соломонова храма)

 Основан в 1118 году после Первого Крестового похода небольшой группой рыцарей. Изначальная цель – поддержание охраны и порядка в Иерусалимском королевстве. Спустя всего лишь 10 лет Орден получил благословение Папы Римского. Первые тамплиеры исповедовали бедность, целомудрие и послушание. В его были непримязательны и придерживались монашеской «кухни», которая включала самую незамысловатую пищу. Отличительные особенности – борода, которую тамплиеры никогда не брили полностью, а также простая накидка белого цвета. Во времена наибольшего могущества (XIII век) в Ордене насчитывалось около 20 000 рыцарей, он исправно получал земельные и денежные пожертвования, благодаря чему вскоре разбогател, а из-за участия в крестовых походах – прославился. Несметные богатства тамплиеров вызывали зависть у многих, в том числе у французского короля Филиппа IV, который не только испытывал финансовые затруднения, но и опасался усиления рыцарей как политической силы. Он воплотил в жизнь план по уничтожению Ордена, и тысячи его представителей казнили по ложным обвинениям в ереси. Кстати, произошло это 13 октября 1307 года в пятницу – именно отсюда берет начало это «несчастливое» сочетание.



Первая в России полномасштабная выставка
электронных развлечений

Шоколадный батончик **ШОКXXL** представляет



ИгроМир

4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57

ПРИХОДИТЕ НА СТЕНД
(game)land



ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ

www.igromir-expo.ru



Akella

NIVAL
INTERACTIVE

BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Удивительно, но вторая часть одной из лучших приключенческих игр 1996-го появилась на прилавках буквально через год. И особенно приятно, что она стала не просто попыткой нагреть руки на собственном достижении – *The Smoking Mirror* была полноценной игрой, не менее продолжительной и интересной, чем *The Shadow of the Templars*.

Отношения Джордж и Николь, вопреки ожиданиям, не только не продолжились после окончания *The Shadow of the Templars*, но и сошли на нет – парочка едва ли не первый раз за полгода встречается в самом начале *Broken Sword 2*. Встреча крайне непродолжительна: Николь похищают странного вида индейцы (хотя само присутствие в Париже индейцев – уже странно) почти сразу же после приезда Джорджа, а сам американский любитель приключений обнаруживает себя крепко привязанным к стволу в двух метрах от огромного паука и в четырех – от разгорающегося пламени. Вот такое обнадеживающее начало: как и в первой части, разработчики неоднократно подвергают риску главных героев.

Авторы полностью отошли от сюжетной канвы о Тамплиерах (хотя и вернутся к ним позже). Место Ордена Тамплиеров заняли поклонники культа Тецкатлипоки, готовые на все, дабы воскресить мифического бога, – в том числе

и на убийства. Да, вторая часть не менее жестокая, чем первая (главных героев также никто не жалеет – возможностей погибнуть здесь предостаточно), но и не менее веселая: чего стоит один только диктатор, который прячется в угол, завидев собственную маму. Географических точек не стало меньше – появилась возможность посетить Карибы, Латинскую Америку, Лондон: в отличие от первой части, где действие происходило в основном в городах или, в лучшем случае, в сельской местности, вторая позволила игроку прогуляться на природе, очутиться в мрачных джунглях и посетить древние пирамиды. Но было здесь и более существенное отличие: нам не давали выбора, куда направить стопы для решения головоломок. Игроки со стажем посчитали это существенным недостатком – их в буквальном смысле тащили на веху по сюжету, из-за чего резко снизилась сложность: нас часто запирали где-нибудь на небольшом участке с мизерным количеством предметов – найти выход из затруднительного положения можно было простейшим перебором.

Если раньше в главных героях ходил исключительно Джордж, а Николь лишь поджидала удобного случая, чтобы вставить свое веское слово, то теперь ей пришлось основательно побегать. Подход Николь к решению головоломок

истинно женский: вместо того чтобы ломать все попавшееся под руку или совать первую попавшуюся вещь в первое попавшееся отверстие, девушка сделает вид, что это не ее метод, и заставит подумать над другим вариантом. И если раньше Джордж спасал Николь, то в *The Smoking Mirror* юной журналистке представился шанс сполна вернуть долги. В 2006 году, может быть, непросто заметить графические отличия *The Shadow of the Templars* от *The Smoking Mirror*, но тогда они были налицо: сами персонажи во второй части прорисованы намного лучше, а их движения стали на порядок плавнее (то же касается и задников). Это отмечали, в первую очередь, и критики, хотя их оценки были не очень высокими. Их доводы были незамысловаты: вторая часть – всего лишь тень первой, более привлекательная внешне, но с непродуманными загадками, упрощенным игровым процессом и странными поворотами. На наш взгляд, обе игры отлично дополняли друг друга: вторая часть действительно была не лучше, но и не хуже предыдущей – просто прыгнуть выше головы Revolution Software не удалось, к тому же за столь короткие сроки сложно было бы разработать что-то иное. Так или иначе, третья игра серии попадет на прилавки только через шесть лет.

Год выпуска:

Платформы:

Разработчик:

Издатель:

Издатель в России:

1997

PC, PS One

Revolution Software

Virgin Interactive Entertainment

«Медиа-Хауз»

Тецкатлипока (Дымящееся Зеркало)

Главное божество в мифологии ацтеков и майя, повелевающее четырьмя сторонами света. В ацтекских мифах Тецкатлипока (иначе – Тескатлипока) часто выступает как противник Кетцалькоатля и как двойник и товарищ Уицилопочти. Тецкатлипока изображался с черным лицом, покрытым желтыми полосами, или в виде ягуара. Его символы: зеркало с отходящим от него завитком дыма, укрепленное на виске или на обрубке ноги, – в нем он мог видеть все происходящее на свете (не зря Тецкатлипока переводится именно как «дымящееся зеркало»). Для этого же служил и волшебный жезл с круглым отверстием в одном конце, который бог держал в руках – через него он видел все скрытое и тайное. На его груди на желтой ленте висит кожаное кольцо – символ вечности. Тецкатлипока считался как благородственным, так и губительным божеством: он творил и разрушал мир, был глазом, видящим все в ночи, судьей и мстителем за совершение зла. Он даровал счастливую жизнь и благополучие, но часто становился и убийцей. Чтобы испытать мужество молодых воинов, Тецкатлипока вызывал их на бой. Победивший воин получал в награду несколько шилов агавы, превращавших количество пленников, которых он захватил в ближайшей битве. Культ сопровождался человеческими жертвоприношениями. Причем приносили в жертву не кого-нибудь, а красивого и сильного юношу, который, по мнению ацтеков, мог стать воплощением Тецкатлипоки.



Broken Sword 2.5: The Return of the Templars

Пока некоторые фанаты сидят сложа руки, другие (немецкие) делают неофициальное продолжение. Авторы решили создать хотя бы еще одну игру в 2D. Делать не замену третьей части (хотя тот же Simon The Sorcerer 3D несколько фанатов сейчас переделывает именно в 2D), а создать собственную историю, которая не мешала бы замечательной трилогии. Сюжет *The Return of the Templars* будет где-то между *The Smoking Mirror* и *The Sleeping Dragon*. О внутреннем наполнении пока сказать что-то определенное сложно, но внешне игра выглядит не намного хуже оригиналов (к слову, спрайты некоторых героев явно взяты из *Broken Sword 2*). Уже сейчас известно, что игра будет распространяться бесплатно вместе с пакетом озвученных диалогов – правда, только на немецком. Пока что авторы могут предложить лишь небольшую демо-версию и несколько текстовых диалогов из игры.



BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Год выпуска: 2003
 Платформы: PC, Xbox, PlayStation 2
 Разработчик: Revolution Software
 Издатель: THQ
 Издатель в России: «ИГР»

Джордж и Николь уже в самом начале едва не расстаются с жизнью, что вряд ли способно удивить человека, который играл в предыдущие части. Джордж в попытке добраться до пункта назначения неожиданно попадает в авиакатастрофу, а Николь приходит в гости к хакеру, дабы взять у того интервью относительно расшифровки манускрипта Войнича, но вместо компьютерного гения встречает убийцу, маскирующегося под саму Коллар. Брать интервью уже не у кого – юный любитель программного кода заснул вечным сном благодаря пуле незнакомки. У Стоббтарта похожая беда: патентовать изобретение ученого, который нанял нашего молодого юриста, уже не придется – ученый убит на глазах у Джорджа через несколько минут после неудачной посадки.

Если первые две части игры использовали один и тот же движок и с виду напоминали мультфильмы, третья с началом нового века сделала резкий скачок в графическом плане. Надо признать: The Sleeping Dragon и три года спустя выглядят на редкость сочно. Жанр уже испытывал как сложности при переходе в 3D – тот же King's Quest 8, который поставил крест на всей серии, так и ус-

пех – Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, приятно удивившая даже завзятых любителей 2D.

Впрочем, King's Quest 8 сгубила не графика (картина была вполне пригодна по меркам своего времени), а слишком большое количество нововведений, которые для жанра и фанатов оказались попросту неприемлемы. Broken Sword 3 же попала в струю – авторы привнесли некоторое количество новшеств, но и не переборщили с ними. Во-первых, добавились загадки с ящиками: время от времени игрок сталкивался с этакой Sokoban (старая добная компьютерная забава – симулятор грузчика), в которой нужно забраться на точку выше или просто добраться до какого-нибудь выключателя, двигая деревянные или металлические кубы.

Во-вторых, герои научились бегать и прыгать – правда, большая часть подобных действий была надуманной, и к тому же лишней пластикой. Обе находки достаточно спорны в реализации, но встречались они не так уж и часто, благодаря чему не надоедали. А еще в игре полностью отсутствовала поддержка мыши – отныне управление осуществлялось исключительно с клавиатуры или с геймпада.

До последнего мгновения перед уходом в печать фанаты спорили и обдумывали: удобно ли теперь будет «копаться» в карманах главных героев, объединять между собой вещи и, главное – забавляться старой добной мини-игрой pixel hunting, вмонтированной практически в каждого представителя жанра. Небрежно смахивая дланью проступавший при первом запуске пот, игроки отмечали – проще простого. В PC-версии на клавиши WSAD и «пробела», до сей поры нежно любимые лишь мастерами FPS, теперь легк и рука любителей приключений. Каждая клавиша отвечала за какое-либо действие: взглянуть на объект, взаимодействовать, запрыгнуть – все манипуляции, которые можно проделать с объектом, были продуманы заранее, что снижало сложность и без того незамысловатой игры еще больше.

А пресловутого pixel hunting и след простыл: если в Grim Fandango или Monkey Island 4 главный герой лишь поворачивал голову в сторону заинтересовавшего его объекта, то в The Sleeping Dragon этот предмет еще и подсвечивался.

Но не красивый движок и не инновации «сделали» игру: харизма Джорджа, Николь, а также сюжет спасли Broken Sword 3.

Упомянутый манускрипт Войнича играет не последнюю роль, но и тамплеры не остались без внимания Revolution Software: в Ордене после смерти верхового магистра начались разбор и шатания, и только один человек, пришедший к власти, смог прекратить неразбериху. Правда, злобный узурпатор попросту подмял тайное общество под себя и между делом переименовал его в Орден Дракона. Зачем это было сделано, вам лучше узнать самостоятельно: сообщить еще хотя бы крупицу информации – выдать добрую половину сюжета. Ведь если вырезать из The Sleeping Dragon пару часов перетаскивания ящиков и примерно столько же бессмысленной акробатики – останется максимум 4-5 часов несложной, но вместе с тем интересной и захватывающей игры.

Знакомство с Broken Sword можно начинать с любой части, но если вы все же решитесь, не обращайте внимания на даты выхода, начните с первой: несмотря на десятилетний стаж, она до сих пор на высоте, и не каждое современное приключение способно встать с ней в один ряд. Освободите вечер и ночь, заварите себе чаю, приготовьте немного еды и окунитесь в мир Broken Sword – он вас не разочарует. 

Манускрипт Войнича (самая загадочная книга)



Документ состоит из 234 страниц, испещренных непонятными буквами, словами, звездными картами, а также рисунками растений, которые на Земле едва ли существуют. Одни источники гласят, что документ был создан монахом Роджером Бэконом, интересовавшимся криптографией в XII веке, а после перепродан римскому императору Рудольфу II Богемскому в XVII веке, другие утверждают, что Уилфрид М. Войнич в 1912 на самом деле не обнаружил книгу, а создал ее сам – точных сведений нет. Многие исследователи уверены: содержание книги – полная бессмыслица, но немалое количество людей уверены и в обратном. В любом случае, ученым и простым заинтересованным пока что не удалось расшифровать манускрипт Войнича, хотя постоянно находятся те, кто заявляют, что уже близки к разгадке. Отметим несколько небезынтересных теорий:

- 1) манускрипт содержит шифр из нескольких языков;
- 2) манускрипт содержит собственный шифр, но разгадать его можно только при помощи «ключа» – документа, в котором указаны эквиваленты символов из реальных языков;
- 3) манускрипт содержит только цифры – в этом случае без «ключа» точно не обойтись.

Сейчас книга хранится в Библиотеке редких книг и манускриптов Бейнеке при Йельском университете (Beinecke Rare Book and Manuscript Library).



«Сломанный» меч в кармане и дома



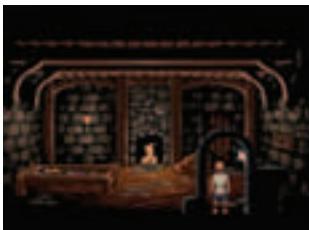
Обе версии Broken Sword для PS One, изданные почти одновременно с версиями для PC, отличались от оригинала только графически – в худшую сторону. Этим же грешила и версия для GBA, выпущенная в 2002 году. Перед «большими братьями» у нее было только одно преимущество – мобильность, но зато видеоставки и голоса героев игры были, естественно, отсечены. Совсем недавно, в 2005 году, первую часть перенесли для платформ на основе Windows Mobile 5 и Windows Mobile 2003. Новое «карманное» переиздание Broken Sword щеголяло полноценными видеороликами (хотя и не лучшего качества), вдобавок к этому – разработчики оставили голоса. Как известно, у большей части Pocket PC сенсорный экран, что само по себе решает проблему «неторопливого» курсора, присущую версиям для консолей. Впрочем, если у вас не «записная книжка» с большим дисплеем, а популярный коммуникатор в духе Qtek (S110, S200) с относительно небольшим экраном, подготовьтесь к другому – даже крупные спрайты персонажей выглядят очень мелкими.



REVOLUTION SOFTWARE И ИГРЫ КОМПАНИИ



Эта небольшая компания основана в 1990 году Чарльзом Сесилом, Тони Уорринером и Давидом Сайкесом. Нельзя сказать, что за более чем 15-летнюю историю существования команда стала гигантом игровой индустрии: нынче общее количество сотрудников не превышает 20 человек. Самое громкое событие, которое случалось за все эти годы, – сокращение штата в 2004 году, под которое попал и Стив Инс – продюсер трилогии Broken Sword. За все это время компания создала лишь две игры, продолжения которых действительно востребованы – Broken Sword и Beneath a Steel Sky.



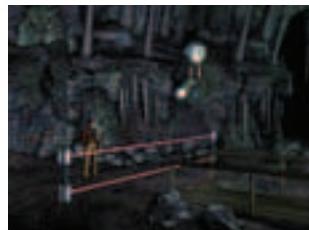
Lure of the Tempress

Разработка Lure of the Tempress началась еще в 1989 году. То есть, еще до создания Revolution Software. В конечном итоге получилась мало примечательная приключенческая игра с банальным сюжетом, сплошь и рядом состоящим из обрезков сказок и оглядок на других представителей жанра. Единственной действительно интересной находкой стал так называемый Virtual Theatre engine. Задумка заключалась в том, чтобы дать игроку почувствовать хоть какую-то жизнь в игре, слабо зависящую от него. На деле все это вылилось в бегающих из точки в точку NPC – хоть оно и было свежо, но несколько раздражало большинство любителей приключений. Эта идея нашла воплощение и в последующих играх Revolution Software, но выражена она была не так ярко. С 2003 года Lure of the Tempress перешла в разряд freeware.



Beneath a Steel Sky

В отличие от предыдущего творения компании, эта игра завоевала небольшую, но все-таки армию поклонников. В первую очередь в ее ряды вступили все, кого увлекали фильмы, вроде Blade Runner и Mad Max. Проще говоря – те, кого волнует тема нашего с вами не столь светлого будущего. Не последним оказался и влад Дэйва Гиббона, известного художника комиксов, благодаря чему игра выгодно отличалась от конкурентов. Оценили это и критики, недрогнувшей рукой выставившие солидные оценки. Ходят слухи, что рано или поздно Сесил и компания обрадуют игроков второй частью (еще 4 марта 2004 года был приобретен домен www.steel-sky2.com), но точной информации по этому поводу не поступало. Не считать же фразу Чарльза «возможно, когда-нибудь» официальным заявлением. В 2003 году Beneath a Steel Sky получила статус freeware.



In Cold Blood

Взгляд Revolution Software на Metal Gear Solid, (к слову, вышедший на PC месяцем раньше). Однако поклонники Хидео Кодзими при подобном сравнении, скорее всего, изойдут в истерике: stealth-action в игре был явно недоделан, а сюжет состоял сплошь из штампов. Фанаты же Broken Sword в недоумении рассматривали слабый 3D-движок и простейшие задачки, даже самые выдающиеся из которых и рядом не стояли с их любимой игрой. В целом, In Cold Blood игра не плохая, просто ничего особенного в ней не было, да и не этого ждали от авторов Broken Sword.



The Road to El Dorado

Как и в случае с In Cold Blood на The Road to El Dorado, можно смело вешать ярлык «ничего выдающегося» – игра сделана целиком по мотивам одноименного мультипликационного фильма и никаких интересных находок не содержала. Хотя, в отличие от других компаний-разработчиков, Revolution Software повели себя более честно и не стали конструировать всего лишь очередную незамысловатую аркаду со знакомыми персонажами в главной роли: перед юными (а именно на них была рассчитана игра) игроками предстал настоящий квест. Местами интересный, местами даже смешной, но не без странностей – едва ли не большую часть загадок сложно было назвать логичными. К самым серьезным изъянам отнесём невыразительную графику и скроточность игры.

ScummVM

ScummVM – популярный эмулятор, позволяющий играть на современных компьютерах в такие замечательные игры, как Monkey Island, Full Throttle, The Dig и многие другие, включая первые две части Broken Sword. Изначально создавался исключительно для игр от Lucas Arts, но уже давно вышел за рамки продукции этой компании. Вы спросите, для чего вообще нужен ScummVM, если большинство поддерживаемых игр легко запускаются в Windows? Ответ прост: во-первых, можно регулировать скорость – многие игры прошлого века «летают» так быстро, что играть невозможно; во-вторых, вы можете запускать ваши любимые игры на платформах, далеких от тех, для которых они разрабатывались изначально. Сейчас ScummVM портирован практически всюду, где только можно: Dreamcast, Pocket PC, Linux, Symbian, FreeBSD, PS2, PSP и это далеко не полный список. Таким образом, даже если вы – системный администратор и используете Debian, или на работе у вас установлена Fedora Core – вы все равно запустите любимые игры.



С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?



PlayStation 2 (Slim) RUS
NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack

5040 р. 5880 р. 15400 р.



PSP (EURO) value pack
Game Boy Micro (розовый)
Nintendo DS Dualscreen

7280 р. 3640 р. 4480 р.

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

* Огромный выбор компьютерных игр

* Игры для всех телевизионных приставок

* Коллекционные фигурки из игр



560 р.

Gladius
Mongrel Man



Играй просто!

GamePost

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

INITIAL D: ARCADE STAGE



УРА! УРА! СЧАСТЬЕ И БЛАГОСТЬ! ВЕСЬ МИР ПЫТАЕТСЯ СПРАВИТЬСЯ С ТАЙФУНОМ НОВОСТЕЙ С TOKYO GAME SHOW И РАЗГАДЫВАЕТ ЛИЧНОСТЬ ДРУГОГО СНЕЙКА ИЗ MGS4, А МЫ ОТМЕЧАЕМ КРУПНЕЙШЕЕ СОБЫТИЕ В МИРЕ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ: 44-Ю ЕЖЕГОДНУЮ ВЫСТАВКУ AMUSEMENT MACHINE SHOW, ПРОШЕДШУЮ С 14 ПО 16 СЕНТЯБРЯ ЗА МОРЯМИ ЗА ЛЕСАМИ, В ТОКИО. ТЕЛЕГРАММА-МОЛНИЯ: SEGA ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПЕРВУЮ АРКАДНУЮ ГОНКУ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ LINDBERGH.

Kонечно, мы понимаем, что в России с аниме и манга-сериалом Initial D: знакомы несколько десятков человек, а одноименные игровые автоматы из них видели от силы двое-трое, поэтому обо всем по порядку. Гениальная гоночная манга Initial D, отметившаяся в свое время на страницах рубрики «Банзай!», издается в Японии добрый десяток лет, породила на свет целое семейство аниме-сериалов и отличный игровой полнометражный фильм и фактически стала синонимом уличных гонок в сознании японцев. Игровой автомат Initial D: Arcade Stage был создан в начале нового века, за последние годы выпущены две ревизии игры – Ver. 2 и Ver. 3, где добавлялись новые трассы и режимы. Всё это дело работало на аркадной платформе Sega Naomi 2 (для которой также был создан Virtua Fighter 4). В прошлом году Sega запустила в серийное производство новую платформу Sega Lindbergh, сравнимую по мощности с PS3 и Xbox 360. Первые игры для Lindbergh можно увидеть уже сегодня: это лучший в мире (не спорьте!) файтинг Virtua Fighter 5, симулятор тенниса Virtua Tennis 3 (он же Power Smash 3 в Японии) и зомби-шутер The House of the Dead 4. Ближайшей зимой к ним присоединится первый гоночный игровой автомат нового поколе-



Всем сначала не понравился стиль мангаки Сюнти Сигено. Но, ознакомившись с ним, вы полюбите его навсегда.



В прошлом году Sega запустила в серийное производство новую платформу Sega Lindbergh, сравнимую по мощности с PS3 и Xbox 360.

1 Трехмерные модели персонажей далеки от того, что мы называем английским термином «next-gen».

2 На презентации Sega игру показывал наш знакомый продюсер Кензи Арай, бессменный вдохновитель аркадного сериала.

3 В четвертой части скромного Такуми можно превратить в похотливого дебила или волосистого рокера. Слева: карта сохранения.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

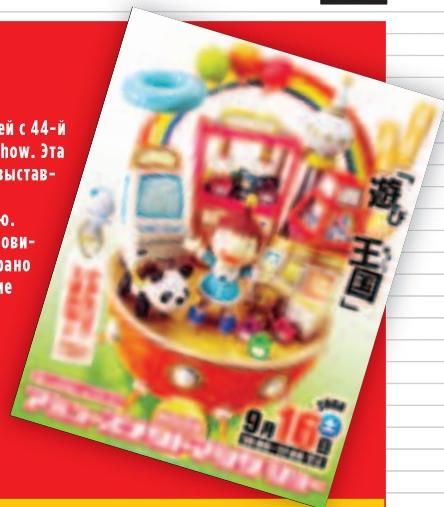
Сериал симулятора токийской электрички Densha de Go! официально ушел на пенсию. Последнюю часть так и называли: Densha de Go! Final. Но! Ничто не остановит настоящего энтузиаста самого запущенного в мире метрополитена. Команда кондукторов, машинистов и слесарей по ремонту подвижного состава в Taito теперь разрабатывает Railfan для

PlayStation 3 – следующий симулятор поездов, где японские железные дороги и метро будут воссозданы с маниакальным вниманием к деталям, достойным CG-роликов. Не сомневаемся: игровой автомат Railfan не заставит себя ждать.



ХОЧУ!

Мы начинаем серию удаленных репортажей с 44-й ежегодной выставки Amusement Machine Show. Эта крупнейшая в мире специализированная выставка проходит в Токио и ориентирована, в первую очередь, на японскую аудиторию. Но, как показывает практика, больше половины из представленных там аркадных игр рано или поздно либо портируются на домашние консоли, либо переводятся на английский язык и появляются, вы не поверите, в наших, российских залах игровых автоматов. Проследив за новинками, мы вскоре вернемся к рассказам о более доступных и неяпонских машинах.



ния – Initial D: Arcade Stage 4. Самое важное отличие вы наверняка уже заметили. Графика в игре – загляденье. Как и в Project Gotham Racing 3 для Xbox 360, по машинам мира Initial D: (в первую очередь по Toyota Sprinter Trueno A86, конечно!) скользят правильные тени от растущих у дороги деревьев, а начищенный металл на капоте отражает наглу ухмылку оппонента. Герои манги отныне и впредь выполнены в 3D с применением узкоспециальных технологий из семейства cel-shading. Результат, честно говоря, ужасен: рисованные Такуми и Ицки выглядят гораздо симпатичнее своих объемных братцев-близнецами. Все стритрейсерские красоты мира Initial D: выводятся на широкоформатный 32-дюймовый экран в серьезном разрешении 1360x768 пикселей, а дизайн руля и динамиков переработан для обратной связи нового поколения.

Как и все современные японские игровые автоматы, Initial D: Arcade Stage 4 поддерживает сохранение данных на личных картах и сетевую игру через Интернет. Это значит, что если раньше Sega свозила лучших гонщиков на общенациональные турниры по Initial D, то теперь сыграть с «восходящей звездой стритрейсинга» с какой-нибудь Окинавы или Хоккайдо можно, не выходя из местной аркады в двух шагах от родного дома в Осаке. Релиз: зимой. Порты на домашние консоли: не анонсированы.



1 Initial D: Arcade Stage 4: новый уровень графики в аркадных гонках.

2 Трассы, конечно, совсем не изменились: ведь они соответствуют тому, что было описано и показано в манге и аниме.

Как и все современные японские игровые автоматы, Initial D: Arcade Stage 4 поддерживает сохранение данных на личных картах и сетевую игру через Интернет.



Киберспорт

НОВОСТИ С РОССИЙСКИХ И МИРОВЫХ ТУРНИРОВ

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Традиционно за несколько недель до Большого Финала World Cyber Games состоялась онлайн-жеребьевка его участников. Как ни странно, в этом году шансы россиян в целом оценивать никто не берется. Не потому что соперники попались – слишком сильные или слишком слабые. Просто уровень наших геймеров вполне сопоставим с мировым. Далее читайте подробнее о составах групп на турнире. Также в номере: результаты «НПКЛ 2006: финал четырех», CPL Singapore и Euro Cup XIII.



НПКЛ 2006: ФИНАЛ ЧЕТЫРЕХ

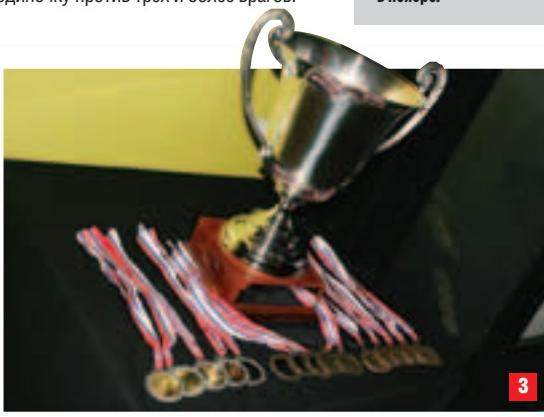
Два месяца прошло с момента, как был сыгран заключительный матч Регулярного Чемпионата НПКЛ – тогда Begrip в упорнейшей борьбе завоевала последнюю, четвертую путевку в решающую стадию турнира во встрече против Arctica. В конце сентября настало время финальных боев, в которых также приняли участие Virtus.pro, Seven.pro и Trap. На кону стояло 18 тысяч долларов, а призовой фонд всего мероприятия составил \$80000. Все действие происходило на «Киберспорт-арене» игрового центра 4Game, имеющего отличную зону для зрителей. Согласно правилам соревнований, пары 1/2 плей-офф составили команды, расположившиеся в таблице по итогам сезона на первом и четвертом, а также втором и третьем местах. Соответственно, в наиболее сложную ситуацию поставили себя «Бегрипы» – им выпало сразиться с «Виртузами». И, между прочим, дважды VP находились в роли отыгравшихся – их противники, будучи «контрами», лидировали 9:6 на de_dust2 и 10:5 на de_nuke. Но затем ситуация кардинально поменялась – Virtus.pro в роли Counter-Terrorist было просто не остановить. Счет 10:1 и 11:2 говорит сам за себя. В другом полуфинале Trap без особых проблем разобрались с Seven.pro – последние даже не нашли в себе силыказать какое-либо сопротивление в битве за «бронзу» против Begrip. Заскучавшие по зрелищу болельщики взбодрились, когда на сцену по очереди вышли те, кому предстояло разыграть главный трофей – великолепный кубок и 10 тысяч долларов в придачу. VP и Team of real aggressive performance (сокращенно «Трап») уже выясняли отношения в десятном туре Регулярного Чемпионата. Тогда на табло красовались цифры 16:9 в пользу москвичей. Не состоялся реванш и в этот раз, хотя гости из Нижнего Новгорода на обеих картах долгое время владели инициативой. И снова «Виртузы» мастерски оборонялись во второй половине матча, побеждая в некоторых раундах «на чудесах» – оставаясь в одиночку против трех и более врагов.



1



Столицей отдельно сказать, что организаторам из Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги с каждым разом удается все лучше и лучше проводить свои мероприятия. На «Финале четырех» мы увидели отличное существо, интересную комментаторскую работу. Радовали даже, казалось бы, мелочи, вроде отображения псевдонимов бойцов на большом экране, когда те синхронно выходили на сцену перед своими играми. Компьютерное «железо» также ни разу не подвел – напомним, что оборудование для турнира предоставила компания Western Digital. Неизвестно, что зал заметно ожидался, когда во время церемонии награждения президент НПКЛ Сергей Широков объявил, что следующий сезон Чемпионата не за горами и стартует уже в ноябре.



3



2

1 Коллективное фото на память.

2 Tank – единственный житель Нижнего Новгорода в команде Trap. Остальные четверо представляют Москву и Челябинск.

3 Призы турнира во всей красе.

4 Зрительская зона.

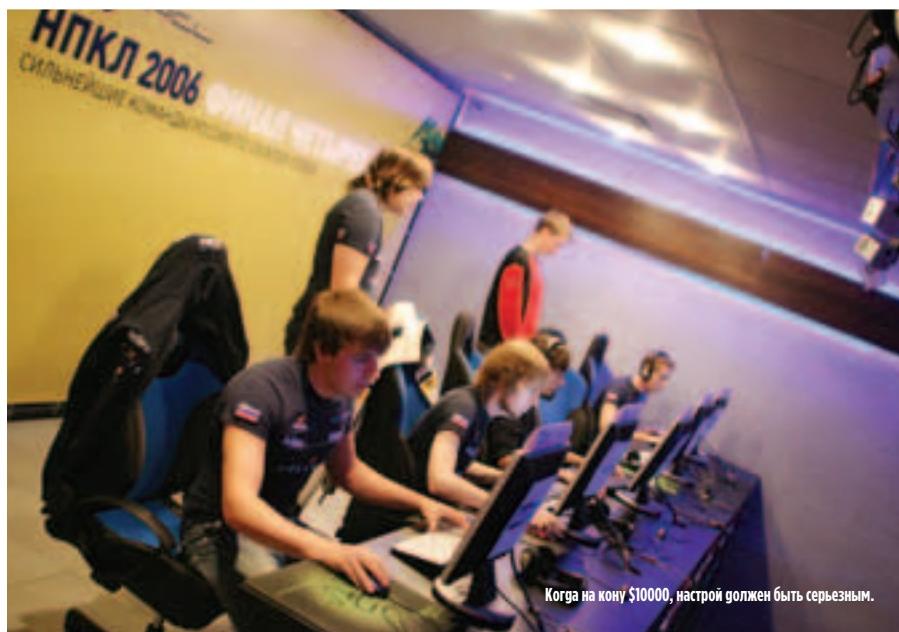
Результаты «НПКЛ 2006: финал четырех»:

1 место – Virtus.pro (Москва) – \$10000;
2 место – Trap (Нижний Новгород) – \$5000;
3 место – Begrip Gaming (Москва) – \$3000;
4 место – Seven.pro (Орел) – диплом.

Состав Virtus.pro: LeX, Hell, F_IN, Snoop и Hooch. Состав Trap: 400kg, Redman, Blade, Sally и Tank. Счет в матче 2:0 в пользу VP (16:14 на de_inferno и 16:12 на de_train). На диске к журналу ищите лучшие демо-записи с турнира.



4



CPL SINGAPORE

Aмериканская организация CPL сдержала свое слово, пообещав, что возвращается к проведению турниров по Quake III Arena. В середине сентября в Сингапуре состоялась первая квалификация по Q3 на зимний Championship Finals 2006. Несмотря на удаленность азиатской страны, соревнования посетило множество европейских игроков. Главным же героем стал китаец Jibo, уже более 10 лет живущий в Москве. Все-таки в России третья «квака» и сейчас популярна, достаточно вспомнить «Турнир 10 городов», который уже второй год радует поклонников классической «арены». Поэтому в победе Джибо никто не сомневался. К сожалению, путевку на Большой Финал ни он, ни команда-победительница в дисциплине Counter-Strike (Fnatic) не получили. Уже после церемонии награждения устроители оговорились, что готовы оплатить билеты в США только местным геймерам.

Результаты CPL Singapore:

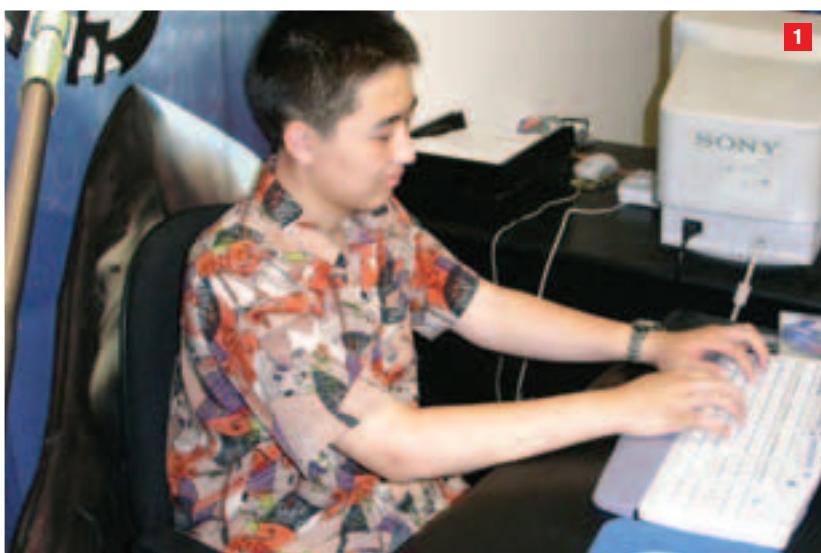
РЕЗУЛЬТАТЫ QUAKE IV 1X1:

- 1 место – Jibo (Китай) – \$5000;
- 2 место – Destrukt (США) – \$3000;
- 3 место – Python (Австралия) – \$2000.

РЕЗУЛЬТАТЫ COUNTER-STRIKE 1.6 5X5:

- 1 место – Fnatic (Швеция) – \$10000;
- 2 место – Speed-Link (Швеция) – \$5000;
- 3 место – Hybird (Малайзия) – \$2500.

1 Jibo своего не упустит.



НА НАШЕМ DVD

Игровой мюзик Fraged by Cooler: The Russian backup. Коллекция демо-записей с Euro Cup 13 и KODE5 Grand Final, ролики CS с NPCL Grand Final, ролики с WC3L #10 и inCup Summer #7-8, Extreme Masters, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

НОВИНКИ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ЖЕЛЕЗА

НОВАЯ ПЛАТА НА X1650 PRO

Первые платы на базе ATI Radeon X1650 PRO уже появились в продаже. В их числе видеокарта EAX1650PRO Silent GAMER EDITION с 256 Мбайт локальной памяти. Внешне новинка идентична EAX1600XT Silent Edition. В качестве системы охлаждения используется все тот же медный радиатор с тепловыми трубками, да и распайка платы не отличается ни на йоту. Основное отличие заключается в чипе. Новое графическое ядро X1650 PRO производится по новому техпроцессу 0.08 мкм – его предшественник выпускался по нормам 0.09 мкм. Это позволило увеличить номинальные частоты памяти и ядра, а также снизить тепловыделение и энергопотребление. По сути же графические чипсеты X1600 XT (RV530) и X1650 PRO (RV535) одинаковы. Разница в увеличенной на 10 МГц частоте ядра и памяти.

Стороной от PRO-модификации стоит X1650 XT (RV560), ускорители на базе которого появятся чуть позже. Новинка будет иметь вдвое большее количество блоков обработки пиксельных шейдеров (24 против 12), 8 текстурных конвейеров (против

4 в версии PRO), 128-битный контроллер памяти, а также 0.08 мкм техпроцесс. Рабочая же частота чипа и памяти GDDR3 осталась на прежнем уровне (600 и 1400 МГц). Благодаря встроенной Compositing CrossFire Engine все продукты серии Radeon X1650 смогут работать в параллельном режиме без разделения на master- и slave-ускорители.

Сама же карточка от ASUS поддерживает еще и технологию Splendid Video Intelligence, которая автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. Методы, применяемые для улучшения картинки, неоднозначны: с одной стороны, это искажает цветопередачу, с другой – увеличивает яркость и насыщенность красок. Словом, для домашнего видео – в самый раз!

Технические характеристики

Графическое ядро	ASUS EAX1600XT	ASUS EAX1650PRO
Видеопамять	256 Мбайт DDR3	256 Мбайт DDR3
Частота ядра	590 МГц	600 МГц
Частота памяти	1.38 ГГц(690 МГц DDR3)	1.4 ГГц(700 МГц DDR3)
RAMDAC	400 МГц	400 МГц
Шина	16 линий PCI-Express	16 линий PCI-Express
Интерфейс памяти	128 бит	128 бит
Макс. разрешение	2048x1536 точек	2048x1536 точек
TV-выход	Выход HDTV + композитный	Выход HDTV + композитный
Видеовход	Да	Да
Выход VGA	Есть	Есть
Выход DVI	DVI-I	DVI-I
2-ой выход VGA	С адаптером DVI-VGA	С адаптером DVI-VGA



ЖЕРЕБЬЕВКА WCG 2006

3 а месяц до главного киберспортивного праздника года, финала World Cyber Games, по традиции состоялась жеребьевка участников турнира. Мы начнем рассказ с наиболее интересной для отечественного болельщика номинации Counter-Strike. Так уже повелось – практически на каждом крупном мероприятии на групповой стадии нам попадаются представители бывшего СССР. Если оглянуться назад, то можно вспомнить, что в прошлом году на Electronic Sports World Cup и WCG противником москвичей из Virtus.pro становился клан Tarantul (Минск). В этот же раз в соперники «Виртусам» попали украинцы из Pro100. И они, и белорусы неоднократно обыгрывали VP в рамках серии ASUS Cup, но на международном уровне победа всегда была за россиянами. Остальные команды в «советской» группе В: xbtense (Испания), Skyriders (Чехия), Hybrid (Малайзия), а также клан из Индии, где отборочные еще не завершились.

В Warcraft III: The Frozen Throne по-настоящему трудно придется только Rob'у. Хорват Zeus19 и китайец WE.Sky (второе место на ESWC 2006 и первое – на WCG 2005) – одни из фаворитов турнира. А вот Deadman и Xyligan вряд ли испытывают трудности на дебютном этапе, разве что чемпион Russian Preliminary поборется за лидерство с чехом Giacomo. Похожая картина сложилась и в Starcraft: Broodwar. Наименее опытному Escape сразу же выпало испытание в лице кореяца Midas'a, поляка Draco и немца Mandragon'a. «Серебряный» призер национальной квалификации Exh вполне способен дать отпор испанцу Zelot'у и Selector'у из Германии, а противников Androide'a даже не будем перечислять. В дисциплине Need for Speed: Most Wanted придется попотеть и Alan'у, и MrRaser'у – в их группах на ведущих ролях выступают, опять же, немцы. И только нашим виртуальным футболистам с жеребьевкой повезло. Однако расслабляться им ни в коем случае нельзя – на событиях масштаба WCG каждый геймер из кожи вон вылезет, чтобы добиться успеха. Вопрос, позволит ли мастерство.



1 В плей-офф Deadman совсем скоро может встретиться с Grubby или DIDI8.

2 Варкраfter Rob из Уфы попал в «группу смерти».

Итоги Euro Cup XIII:

COUNTER-STRIKE 5X5:

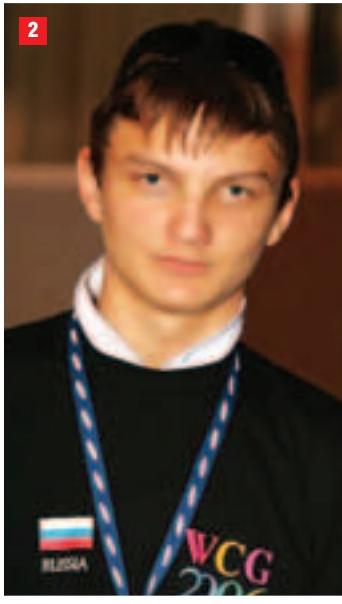
- 1 место – NoA (Дания) – \$7500;
- 2 место – Speed-link (Швеция) – \$3500;
- 3 место – 4Kings (Англия) – \$2250.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – Rotterdam (Голландия) – \$2000;
- 2 место – 4K.Grubby (Голландия) – \$1000;
- 3 место – Mouz.SaSe (Швеция) – \$650.

QUAKE IV 4X4:

- 1 место – FOE (Швеция) – \$3200;
- 2 место – a-Losers (Швеция) – \$2500;
- 3 место – LM (Швеция) – \$2000;
- 4 место – aAa (Франция) – \$1300.



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: новости национальных отборочных World Cyber Games, а также результаты KODE5 Grand Final по Counter-Strike и Warcraft III.

EURO CUP XIII

B период с 22 по 24 сентября в Дании был разыгран финал тринадцатого сезона европейской онлайн-лиги Clanbase Euro Cup. Изначально соревнования должен был посетить Deadman, но вместо этого он предпочел участие в KODE5 Grand Final. И дело не в том, что даты турниров совпали, – просто в каждую страну необходимо заблаговременно сделать визу. В результате место россиянина занял Rotterdam. И, как оказалось, не зря. Кто бы мог подумать, что девятнадцатилетний голландец сумеет дважды по ходу матчей одолеть своего именитого земляка Grubby. Впрочем, у последнего будет возможность взять реванш на все том же KODE5 – по иронии судьбы оба представителя страны тульпанов оказались в одной группе.

В дисциплине Counter-Strike, после отказа клана NiP от выступления в пользу шведских отборочных WCG, любая из команд могла претендовать на кубок. Многие ставили на 4Kings, к которой накануне присоединились Element и Day. Однако на верхней ступени пьедестала оказались NoA, а 4K лишь замкнули призовую тройку.



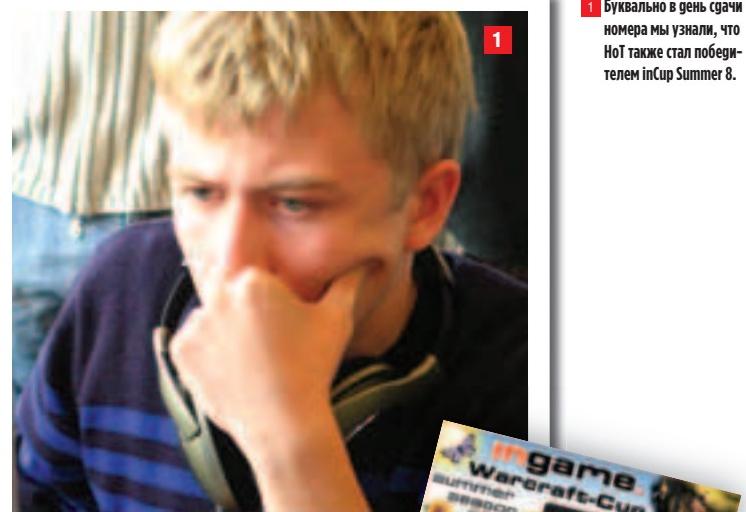
1 Сразу после триумфа на Euro Cup'e Rotterdam в рамках WC3L #10 обыграл SK.Deadman'a.

INCUP SUMMER SEASON 7

24 сентября завершился очередной онлайн-турнир по Warcraft III: The Frozen Throne из серии inCup Summer Season. Накануне World Cyber Games ажиотаж наблюдался нешуточный. При числе участников, ограниченном 512-ю, заявки подали почти 800 человек. Примечательно, что около 100 из них оказались россиянами. Из известных дуэлянтов свои силы решили попробовать es4x.Koshey, kow3.big, fnatic.XyLigan, mouz.Happy и prae.Rob. Последний, обладатель «бронзы» WCG RP, выступил наиболее удачно, уступив лишь в полуфинале SK.HoT'у из Киева

(состязания проходили по олимпийской системе). Украинец же в итоге и стал чемпионом, разгромив в матче за первое место со счетом 3:0 некоего OC[Zn] из США. Ниже мы приводим суммарный рейтинг летнего сезона лиги.

- 1 место – MYM.Sasuke – 1384 очков;
- 2 место – fnatic.Satini – 1374;
- 3 место – SK.HoT – 1359;
- 4 место – ID.LiLiD.C – 1348;
- 5 место – WE.Lyn – 1318;
- 6 место – prae.Rob – 1283;
- 7 место – Supplant – 1281;
- 8 место – Spirit_Moon – 1278;
- 9 место – 4K-Creolophus – 1266;
- 10 место – OC[Zn] – 1262.



1 Буквально в день сдачи номера мы узнали, что HoT также стал победителем inCup Summer 8.

WHAT'S NEXT
GDC 06

18-20 ОКТЯБРЯ,
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, РОССИЯ

Скидки на регистрацию
действуют до 27 сентября. Спешите!

Game Developers Conference Russia

www.gdcrussia.ru

ПРОГРАММА КОНФЕРЕНЦИИ

МАРКЕТИНГ

ПРОИЗВОДСТВО

БИЗНЕС

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

ОРГАНИЗАТОРЫ:

(game)land



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ В РОССИИ:



специализированная международная
бизнес-конференция для лидеров игровой индустрии

- опыт ведущих российских и западных специалистов
- удобная система онлайн-регистрации — назначайте
встречи другим участникам

- список тем включает разработку игр для различных
платформ, инвестирование в российский рынок,
аутсорсинг для западных компаний

Подробности на сайте www.gdcrussia.ru

НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Akella Online и Sony Online: братья навек

Презентация русской EverQuest II 26 сентября в игровом клубе 4game прошла пресс-конференция, посвященная запуску российских серверов EverQuest II, на которой выступали и отвечали на вопросы журналистов представители «Акеллы» и SOE. По словам Дмитрия Архипова, вице-президента «Акеллы» по разработкам, удачный старт русскоязычной EQ II покажет крупным издателям MMORPG, что в нашей стране выгодно заниматься таким бизнесом, и откроет путь другим громким проектам. Из других интересных заявлений: переноса персонажей из европейской зоны в российскую не будет, зато компании рассматривают возможность запуска официальных exchange-серверов, на которых можно купить игровые вещи за реальные деньги. Кроме того, уже сейчас поддерживается множество способов оплаты игрового времени: WebMoney, Yandex Money, Rapida (в том числе и платежи через Почту России) и другие популярные платежные системы. В ближайшем будущем Akella Online собирается ввести возможность оплаты с помощью кредитных карт. А на момент выхода журнала в продаже уже должны появиться карты оплаты игрового времени на 30 дней.

2 Виртуальные миры – борьба за реальность

Новая физика Entropia Universe. Последнее слово в организации игровых движков – расчет физических эффектов (столкновения частиц, разрушение объектов и т.д.) на специальных ускорителях или на графическом процессоре видеокарты – добралось и до мира онлайновых игр. Напомним, что первый вариант, то есть использование специального «физического» чипа PhysX, помогающего с расчетами процессора и видеокарты, сегодня менее распространен. Зато он найдет применение в грядущем бестселлере – PlayStation 3. Альтернативное решение под именем Havok FX (<http://www.havok.com>) не требует отдельного чипа, а использует видеокарту как физический ускоритель. Этот вариант активно поддерживается NVIDIA и ATI. Этой осенью «физическое» ускорение стали также осваивать и разработчики MMORPG. О поддержке чипов PhysX (<http://www.ageia.com/physx/titles.html>) заявили Warhammer Online, Arena Online, Vanguard: Saga of Heroes и другие MMORPG. Впрочем, на деле не все гладко. До последнего времени единственной «совместимой» с PhysX онлайновой RPG была корейская City of Villains. Теперь, после патча 8.6.1, к ней присоединилась Entropia Universe

(<http://www.entropiauniverse.com>). У конкурента дела идут лучше. В активе Havok FX уже есть такие MMORPG, как Second Life, Dungeons & Dragons Online: Stormreach и Auto Assault (эта игра будет поддерживать оба решения). А в планах – LOTR Online: Shadows of Angmar и Hellgate: London.

3 Аксессуары для WoW-аггиков

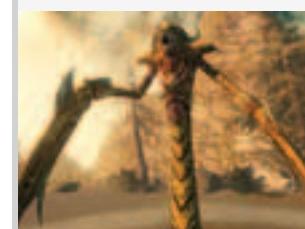
«For the Horde!» и получи по морде... Вам не нужен тепленький свитерок с +20 Frost Resistance? Или вас заинтересует кепка с восхитительным крупным желтым восхитительным знаком? Отличный выбор, только не удивляйтесь, если к вам начнут приставать незнакомцы, спрашивая о выгодных квестах. Просто держите при себе золото для вознаграждения... Эти и другие товары вскоре станут продавать американская компания JINX (<http://www.jinx.com/blizzard>), специализирующаяся на превращении виртуальных предметов во вполне осозаемые и годные к использованию в реальном мире вещи. Бизнесмены лицензировали у Blizzard весь «модельный ряд», и вскоре на улицах можно будет встретить людей в майках с лозунгами в поддержку Орды или Альянса, или вполне цивильном наряде, но с пуговицами, наклейками и

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Turbine объявила о выходе четвертого модуля Stormreach Under Siege – очередного дополнения к Dungeons & Dragons Online: Stormreach (<http://www.ddo.com>). Однако больший интерес представляет намеченный на октябрь релиз пятого модуля (The Demon Sands), который добавит в игру PvP, аукционы и поднимет планку ограничения уровня персонажа (level cap).

Релиз The Chronicles of Spellborn (<http://www.tclos.com>), очевидно, приподнялся. На лейпцигской Game Convention в адрес игры было высказано немало претензий и пожеланий, поэтому разработчики решили изменить gameplay. Поэтому открытый бета-тест, намеченный на октябрь, перенесен на 2 месяца. Соответственно сдвигается и дата выхода.



Компания CCP Games, разработчик EVE Online (<http://www.eve-online.com>), сообщила, что количество подписчиков этой MMORPG в США и Европе сравнялось. Год назад соотношение было 80/20 в пользу США. Рост интереса к игре в Европе в CCP Games связывают со скрытым выходом локализованных версий EVE Online.



Официальный The Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar (<http://lotro.turbine.com>) теперь точно появится и в

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

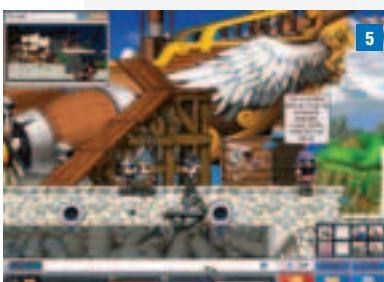


Японии. Turbine объявила, что локализацию, хостинг и техническую поддержку игры в Стране восходящего солнца обеспечит SAKURA Internet (крупнейший японский дистрибутор и хостер онлайновых игр). RedBedlam Ltd., разработчик исторической MMORPG Roma Victor (<http://www.roma-victor.com>), объявил, что успешно распродал первые 5000 ключей активации игрового клиента. Напомним, что в Roma Victor нет абонентской платы и издатели игры получают доход только от продажи ключей активации и внутриигровой валюты (заработать деньги в игре довольно сложно).



5 Греки отчитались о проделанной работе
Ее хватило лишь на обновление сайта. Сведения о фэнтезийной онлайновой Darkfall (<http://www.darkfallonline.com>), находящейся в разработке без малого 4 года, просачиваются в Интернет тоненьким, все более затухающим ручейком. Это очень плохой признак, ведь объявленный еще в июле закрытый бета-тест пока так и не начался. Тем не менее, какие-то усилия, чтобы игра-долгострой все-таки вышла, прилагаются. Разработчиков из Razorwax AS сменила греческая команда Aventurine SA. Дела пошли веселее, и Darkfall, по слухам, дозрела до внутреннего тестирования. Наконец, совсем недавно на сайте появилась новая порция очень симпатичных скриншотов. Но, увы, это все незначительные изменения. А ведь Darkfall обещал нам очень многое – PvP без мирных зон, шесть рас, выбор любых умений для изучения и многое другое. Так что смотрим красивые картинки и, скрестив пальцы на счастье, мысленно просим греков поторопиться...

5

**5 MapleStory – 3 года завоеваний**

На очереди – Европа. Навороченная графика, сложный геймплей, кровавое PvP – непременные составляющие успешной онлайновой ролевой игры? Как бы не так! Вот кое-что о MapleStory (<http://www.mapleglobal.com>) – MMORPG в стиле аниме, без PvP, чья устаревшая графика напоминает нам о платформерах 10-летней давности. Более 200 тысяч одновременно играющих, а количество подписчиков просто невероятно: США – 1.5 млн., Тайвань – 3.5 млн., Япония – 9 млн., Китай – 14 млн.! В декабре MapleStory исполнится 3 года. К этому времени приурочен запуск локализованных европейских серверов, сейчас они проходят закрытое бета-тестирование (смогли на <http://www.maple-europe.com>). Отметим, что игра бесплатная (разработчики получают доход от продажи игровой валюты и т.п.). Ее клиент, особенно с учетом нехиткой графики, весит немало – 459 Мбайт.

Несмотря на простоту «механики» RPG, в которой, как и в Diablo II, присутствует лишь 4 параметра, MapleStory весьма увлекательна. Это как бы детская версия Ragnarok Online, но в ее играют по большей части взрослые...

Виртуальные трейдеры пошли с молотка

В Корее грядет монополия.

В начале августа американо-

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.1
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	6.9
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	6.9

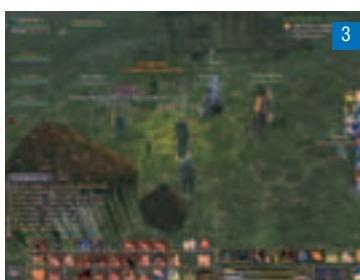
Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	\$2,39 (-0,06)
WoW	10 золотых	\$0,64 (+0,05)
EverQuest 2	10 золотых	\$0,49 (+0,06)

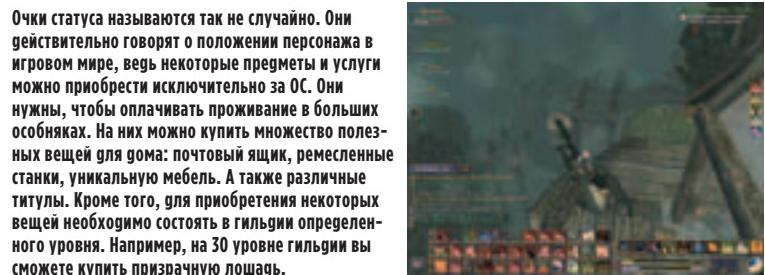


4

гонконгский дилер виртуальных товаров и игровой валюты IGE (<http://www.ige.com>) купил серебряного игрока корейского рынка наличных продаж Itemmania (<http://www.itemmania.co.kr>). Это не самый крупный азиатский продавец виртуальных артефактов MMORPG, но и 35% всего оборота, что приходятся на долю Itemmania, соблазнительный кусок. Тем труднее поверить, что сумма сделки составила всего 4.7 млрд. корейских вон. То есть за более чем треть крупнейшего в мире рынка денежно-игровых транзакций (RMT) заплатили всего примерно \$4.7 млн.! Эксперты предположили, что, возможно, существует секретный протокол к договору о продаже и условия, предусмотренные в нем, сохраняются для нынешних владельцев Itemmania участие в прибылях после переуступки компании. В сентябре кое-что прояснилось. В корейских СМИ прошло сообщение, что еще более крупный участник RMT, Itembay (<http://www.itembay.com>), ведет переговоры о продаже «самое себя» все той же IGE. Только вот продажная цена примерно в 20 раз выше – 80–90 млрд. KRW. Если это не утка, то IGE просто-напросто монополизирует корейский денежно-игровой рынок. И тогда станет очевидно, что Itemmania не продалась, а привлекла «старшего брата», чтобы, добившись капитуляции Itembay, осталась единственным хозяином на рынке RMT. Косвенно такой сюжет подтверждается попытками Itembay весь прошлый год выйти на биржу. Из этой затеи ничего не вышло (торговля виртуальным добром – полулегальное дело даже в Корее) и теперь, скорее всего, речь идет лишь об условиях почетной капитуляции. СИ

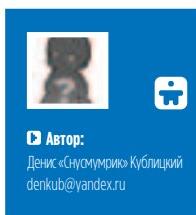


Очки статуса называются так не случайно. Они действительно говорят о положении персонажа в игровом мире, ведь некоторые предметы и услуги можно приобрести исключительно за ОС. Они нужны, чтобы оплачивать проживание в больших особняках. На них можно купить множество полезных вещей для дома: почтовый ящик, ремесленные станки, уникальную мебель. А также различные титулы. Кроме того, для приобретения некоторых вещей необходимо состоять в гильдии определенного уровня. Например, на 30 уровне гильдии вы сможете купить прозрачную лошадь.



EVERQUEST II ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ СТАРТ, ЧАСТЬ 4



Автор:

Денис «Snumumrik» Кубицкий
denkub@yandex.ru**Д**

остигнув пятидесяти уровня, даже самые нелюдимые игроки вынуждены искать группу. Шутка ли, за убийство обычных монстров дают крохи опыта, а выполнение простейших заданий отнимает немало времени. Кроме того, отныне вы будете путешествовать по зонам дополнений Desert of Flames и Kingdom of Sky, которые в большинстве своем рассчитаны на большие отряды (4-6 персонажей). Чем не повод оттачивать тактику боев в группе и найти людей, с которыми вы будете постоянно играть вместе? А еще лучше – вступить в гильдию, цели и интересы которой совпадают с вашими. Так вы не только быстро найдете подходящую вам по уровню группу, но и получите множество полезной (и не очень) информации из чата гильдии.

Становление гильдии

Как и обычный персонаж, гильдии в EverQuest II обладают уровнем и получают опыт. От уровня зависит размер банка гильдии и то, какие «статусные» вещи могут покупать ее члены. Гильдия получает опыт, когда

ее игроки зарабатывают очки статуса. Они даются за гильдийские рейды, убийство эпических монстров, городские задания, продажу некоторых вещей представителям фракций (читайте врезку) и квесты наследия. За выполнение последних дают не только очки статуса, но и легендарные вещи, по характеристикам сравнимые с эпическими. Ниже вы найдете список заданий наследия и способы их получения. В скобках указан минимальный уровень, на котором можно взять квест. Обычно эти задания состоят из нескольких этапов, и в некоторых случаях для получения следующей части уровень вашего персонажа должен быть выше указанного в скобках.

1 Дорогу осилит идущий (20): поговорите с Кру Насето. Он стоит на мосту у ворот Кейноса в Антонике.

2 Возвращение света (20): изучите выгоревший свет камень (падает со Светоносного огонька, который появляется по ночам в районе Кольца Друидов в Свободных Землях). Либо поищите свет камень на рынке.

3 Драгун К'Наае, тексиант (24): поговорите с Драгуном К'Наае, который находится на северо-востоке Леса Нектулос.

4 Странный черный камень (25): задание начинается с просьбы Ученого аль-Килара. Он стоит на краю обрыва у Башни Оракулов в Антонике.

5 Эти башмаки сделаны для того... (25): задание дает Гваль Рукзиф. Этого дворфа вы найдете в Крепости Пылающей Иглы в Антонике.

6 Сережка Хаддена (25): Керат МакМаррин просит вас помочь с поисками фамильной сережки. Он стоит в доках Громовых Степей.

7 Перехваченные приказы Стилетто (28): вы можете начать это задание, изучив приказы Стилетто. Их вы найдете на трупе ратонга Стилетто, который бродит по Громовым Степям (в долине на юге, недалеко от гнолов и гигантов). Также эти приказы часто продаются на рынке.

8 Восстановление клинка «Упрыря Погибель» (30): этот квест дает Тораним Скайлэйд (он находится в Храме Жизни в Северном Кейносе)

после того, как вы выполните задания Виде, нужна новая метла и Синий камень. Первое дает Вида Свипса в Крапивных Трушобах. Второе – Граффин Голдуфф в Булыжном Дворе.

Впрочем, вы можете и не делать первое задание, а просто купить пыльный синий камень, изучить его, чтобы получить квест, и отправиться к Граффину.

9 Топор давно минувших дней (30): это задание дает Обсид Болдерблум. Но только после того, как вы выполните квест Малый Тарби потерялся.

Чтобы поговорить с Обсидом, которого вы найдете на юго-западе Громовых Степей, вам придется выучить язык гигантов. Убивайте их и изучайте идолы, которые вы найдете на трупах некоторых гигантов.

10 Пропавшая маска (31): чтобы получить это задание, возьмите и изучите записку из деревянного ящика в подвале Замка Нектропос. Ящик стоит в углу комнаты с куклами Нита.

11 Спасение Зеленых Плащей (32): для начала вам придется выполнить задание Операция Зеленых Плащей. Для этого поговорите с Тенью в доках



В ваших странствиях вы найдете каменные амулеты и гадальные камни, запечатанные документы и металлические реликвии. Эти предметы вы можете проравывать гильдиям магов, жрецов, разведчиков и воинов за очки статуса. Также у представителей этих гильдий вы сможете получить городские задания. Выполняя их, вы не только заработаете очки статуса, но и улучшите отношения с соответствующей фракцией. Список приведен ниже.

Ополчение Фрипорта: Западный Фрипорт, здание к западу от входа в Южный Фрипорт
Буканьеры Ярости Морей: Южный Фрипорт, корабль на пристани
Академия Тайного Знания: Северный Фрипорт, здание рядом со входом в Западный Фрипорт
Темное Немовство: Северный Фрипорт, здание через дорогу от Академии Тайного знания

Стража Кейнос: Северный Кейнос, у ворот замка
Тунайский Альянс: Эльгдарская Роща, дерево в центре зоны
Конкордия: Южный Кейнос, Башня Магов
Небесная Стража: Северный Кейнос, Храм Жизни

Кроме того, вы будете зарабатывать очки статуса за победу в гильдийских рейдах. Соответствующие задания для жителей разных городов выдают королевский счетовод Фаулер (Гавань Кейнос) и городской архивариус Гламз (Восточный Фрипорт).



Зека. Затем отправляйтесь в Лагерь Зеленых Плащев. Сашра Тейталис даст вам задание наследия.

⑩ Краденые товары Фумби (32): поговорите с Фумби Слопдиггером, который стоит под деревом около Фермы Тэгглфутов в Зачарованных Землях.

⑩ Пивная кружка Моггока (35): это задание дает Бездомный. Он находится в пабе в Восточном Фрипорте. Покупайте ему выпивку, пока не получите квест.

⑩ Клинок проворного убийцы (35): квест выдает Лилав Иекл, которого вы найдете на берегу океана к западу от доков Зачарованных земель.

⑩ Забытая легенда о Лавасторме (36): поговорите с Фендарисом К'Лорном. Он обитает в башне, расположенной прямо на входе в Лавасторм.

⑩ Вопящая булава (40): изучите дневник злосчастного клирика. Этот предмет падает с Агонии – редкого именного монстра, который появляется недалеко от входа в Храм Казика-Туле (в Фирроте). Как и в случае с выгоревшим свет-камнем, приказами

стилетто и пыльным синим камнем, вы можете поискать этот предмет на рынке.

⑩ Спасая подметки (40): чтобы получить это задание, вы должны знать языки гоблинов. Поговорите с Чарли Эшлэшем, который бродит среди других гоблинов на юге Лавасторма.

⑩ Клеймор с костяным лезвием (40): для этого задания вам необходимо взять квест Ключ к прошлому (выполнить его необязательно) – его дает скелет в библиотеке Крепости Бурь. Затем прикоснитесь к мечу, парящему над винтовой лестницей в Крепости Бурь.

⑩ Сколько веревочки ни вейся... (40): поговорите с Рукиром Пайнлифом. Его вы найдете в доме на северо-востоке Речного Дола, у самой границы зоны.

⑩ Со щитом или на щите (40): задание дает Наставник Гроздмаг, стоящий недалеко от шахт Алого Кулака.

⑩ Учения Йору (40): для начала вам придется добить немного дерева для Старика Йору. Он живет в Деревне Ветроловов в Антонике.

⑩ Глаз за могущество (45): поговорите с Мастером Т'Лисом.

Он стоит на островке недалеко от пристани в Эверфросте.

⑩ Древняя сила пустынь (50): изучите кусочек древнего пергамента. Его вы отыщете на трупах маньяков, безумцев и одержимых пустыни в Зыбучих Песках и Столпах Пламени.

⑩ Draco Mortuus vos Liberatio (60): задание дает Сайнфобис на самом южном острове в Царстве Сумерек (Тенистый Лабиринт). Вы должны знать тулианский язык.

⑩ Гроза драконов (60): поговорите с Фуззмином Потерянным в зоне Пустынны Небеса. Он находится на Острове Шепчуших Ветров.

⑩ Чудесные изобретения сумасшедшего гнома (65): вам необходимо спасти гнома в Костяной Трясине. Он и убийцы появляются на севере самого южного острова. Убив нападающих, поговорите со спасенным NPC (учтите, что вам нужно знать гномий язык).

Учитель-ученик
Даже если вы будете стараться «взрослеть» одновременно с друзьями, уровни ваших авата-

ров все равно будут отличаться.

А при игре в группе слишком «маленькие» персонажи получают значительно меньше опыта. В этом случае «старший» может стать учителем «младшего». Эффективный уровень ученика понижается до уровня ученика, который получает 5% бонуса к опыту (а также больше опыта за счет того, что средний уровень персонажей в группе уменьшается). Благодаря этой возможности вы всегда поможете с прокачкой персонажам меньшего уровня.

Теперь вы располагаете практически всей необходимой информацией об EverQuest II. Ранее мы рассказали о приключенческих классах и достижениях, экономике и ремесленных профессиях, тактике игры в группе и героических возможностях. А также о частных подземельях и о том, какие уголки Норрата обязательно стоит посетить.

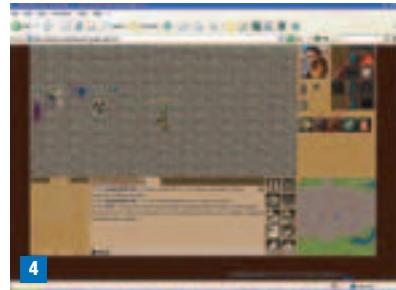
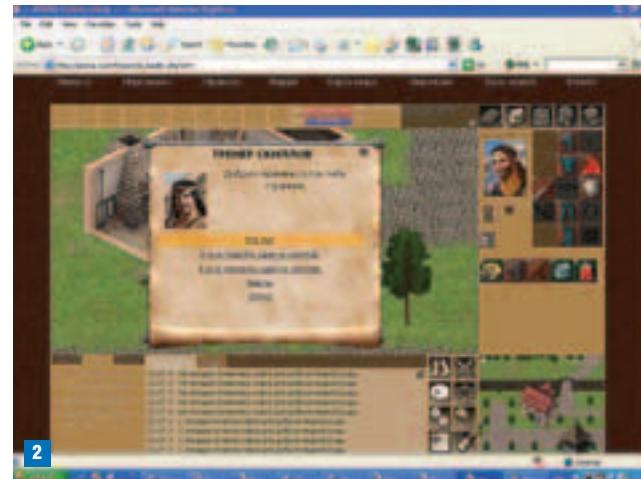
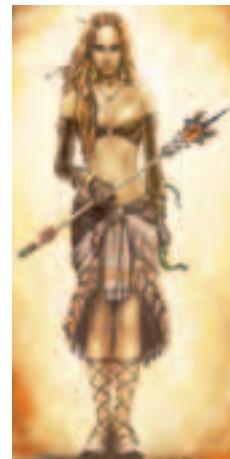
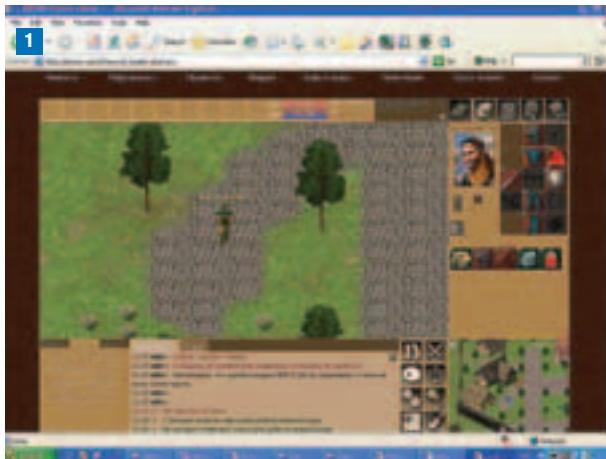
Однако это не означает, что стоит отказываться от чтения игрового руководства и пролистывать диалоги с NPC. Ведь эти четыре статьи служат лишь узенькой тропинкой в огромный мир EverQuest II. Удачи! ☺

1 При должном умении и везении именных монстров можно убивать и в одиночку.

2 Список гильдий, в которые ведется набор игроков.

3 Чтобы выучить кромбальский язык, нужно убивать великанов и изучать идолы.

4 Окно с информацией о гильдии.



Перспектива для настоящих героев

Один из главных недостатков игры – отсутствие смысла жизни для персонажей высокого уровня – вскоре устранит. Во-первых, разработчики замутят ролевую систему. Погребости, правда, не сообщаются. Во-вторых, в ближайшее время появятся новые групповые события, задания, невыполнимые в одиночку, и очень мощные противники, победить которых сможет лишь сплоченная команда игроков. В-третьих, и в главных: в мир ARENA Online пришла магия. Всего есть три школы: Стихийная магия, Магия Хаоса и Магия Света, каждая со своими особенностями и заклинаниями. Прокачивать придется не только колдовские умения, но и общие навыки, отвечающие за «качество» волшебства. Последних так же три штуки.

ARENA ONLINE

1 Сосны, трава, никого нет... Отдохнуть, что ли?

2 Тренеры просят за свои услуги солидные деньги, но и польза ощущима.

3 Первый скриншот из трехмерного клиента.

4 Привет от администрации!

ИНФОРМАЦИЯ

■ ПЛАТФОРМА:

PC

■ ЖАНР:

MMORPG

■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЮТОР:

GDTteam

■ РАЗРАБОТЧИК:

GDTteam

■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

■ ДАТА ВЫХОДА:

сентябрь 2004

■ Онлайн:

<http://www.arena.ru>



■ Автор:

Сергей Штепа
sergey_shtega@list.ru

Главный секрет популярности многих браузерных игр – простота и бесплатность. Зачастую пользователю даже не нужна программа-клиент – достаточно зайти на официальный сайт, зарегистрироваться, ввести пароль и начать играть. Кроме того, игроки, которым «серезные» MMORPG вроде World of Warcraft недоступны из-за низкой скорости связи, слабого компьютера или нехватки денег, просто не имеют другого выбора, если им захочется онлайновой ролевой игры. Наконец, многие «полнопрочные» MMORPG нахрапом не возьмешь – нужно читать многостраничные руководства, изучать мудреную ролевую систему. Зато для освоения большинства браузерных игр сверхусилий не требуется.

ARENA Online, один из самых популярных российских проектов, помимо прочего, еще и не занудлив. Не успел зарегистрироваться, как можно сражаться – не нужно даже разбираться с интерфейсом, основные команды отдаются с помощью мыши, как в Diablo. Хотите ударить? Щелчок левой кнопкой – и герой мчится навстречу крысе (первые неприятели не слишком оригинальны...), из которой вывалился несколько монет. Снова щелчок – и подопечный хватает презренный металл, а затем кладет его в карман.

Чуть более сложные действия, вроде просмотра содержимого котомка, выбора экипировки или нападения на другого игрока, требуют нажатия на кнопки в

панели справа, описания которых, по правде говоря, немудрено и пропустить – они появляются в маленьком окошке в верхней части экрана. Помогает чутьё и удачные иконки: если на рисунке изображены два скрещенных меча, то кнопка наверняка отвечает за бой, не так ли?

Боевая система очень проста. Двойной клик по животному является сигналом к нападению; если вы не намерены атаковать и просто промахнулись, исправьтесь, указав курсором на землю и щелкнув левой кнопкой мыши. При встрече же с более грозным неприятелем ваш подопечный отдаст богу душу значительно раньше, чем успеет нащупать в кармане нужную склянку, так что, повстречав шибко крутого врага, не пытайтесь защищаться – берите ноги в руки и обходите опасное место стороной. Квесты в игре есть, но их очень мало. Можно сказать, что игроки пока представлены сами себе. Имеются и NPC, но... неразговорчивые.

Подходишь, щелкаешь по нему, появляется список задач: «купить/продать/обучиться приему». И все. Поставь вместо них поленья, разницы не заметишь. Смерть аватара – вовсе не повод ворчать и заводить новую виртуальную марионетку. Бедняга воскреснет, но часть денег пропадет. Но и это не беда: средства нетрудно пополнить, отправившись в получасовое сафари. Успех в битве зависит, в первую очередь, от подготовленности персонажа, во вторую – от экипировки. Хотя если вовремя убегать на безопас-

ное расстояние, чтобы восстановить здоровье, можно зарубить даже более опытного противника. Ловкость рук и никакого мошенничества!

А вот скорость прокачки героя хитростью, к сожалению, не повысишь. Некоторых монстров крайне трудно отправить в Валгаллу, не обзаведясь предварительно хорошими доспехами и острым, искусно заточенным мечом. Естественно, эти предметы обходятся в круглые суммы. Что ж, можно либо пойти за город рубить менее кусачих представителей фауны, либо... обменять деньги из системы Webmoney на игровые. Последний вариант, разумеется, значительно ускорит развитие героя, хотя кому-то гораздо приятнее качать подопечного самостоятельно, холить и лелеять его на протяжении всей игры.

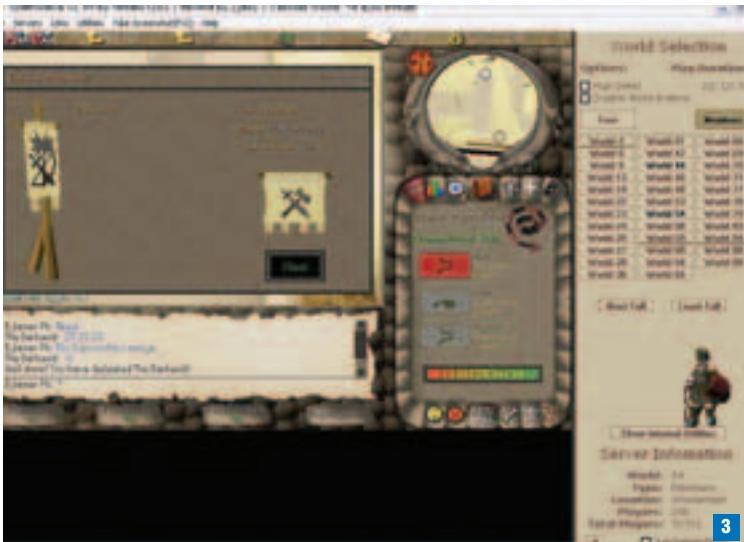
Есть и еще одно обстоятельство, вынуждающее не слишком спешить с прокачкой. Персонаж высокого уровня делать в ARENA Online почти нечего: достойных соперников нет, ценные вещички давно собраны, денег предостаточно – в общем, скучотища. Не лучше ли растянуть удовольствие и чуть больше побегать в ранге «зеленого новичка»? Происходящее было бы не столь интересным, если бы не дружелюбное игровое сообщество. Важнейшая составляющая онлайновых игр – общение, и в перерывах между боями очень приятно поболтать с «коллегами» о ценах местных продавцов, договориться о совместном вояже на восток, обсудить интересные тактики прокачки... Пользователи

общаются друг с другом на равных, не устраивают перебранок и предпочитают выяснить отношения за пределами игры. В общем, тиши, гладь да божья благодать.

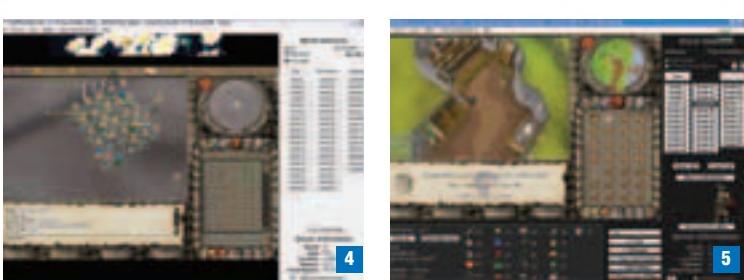
Впрочем, если вы захотите наказать оскорбившего вас наглеца, пригласите его на бой. Откажется – прослынет труском, если согласится, отправитесь на Арену – местечко почти в самом центре виртуального мира, в честь которого и названа игра. Там же происходят сражения между персонажами. Правда, дуэли «один на один» – отнюдь не главная забава. Порой в битвах участвуют целые кланы, устраивая грандиозные поединки, и это куда увлекательнее. Игра нешибко прожорлива в плане трафика: в час уходит порядка полутора мегабайт. Так что если вы используете модем, особых трудностей не возникнет: возможны лишь кратковременные лаги, зачастую – после приближения к оживленным группам игроков.

Скачанный клиент не улучшит ни графику, ни интерфейс, разве что снизит примерно в 3 раза количество перекачиваемой информации. Впрочем, порядком устаревший визуальный ряд вскоре изменится к лучшему. Дело в том, что разработчики ударными темпами куют новый, полностью трехмерный клиент, улучшающий графику и обновляющий интерфейс.

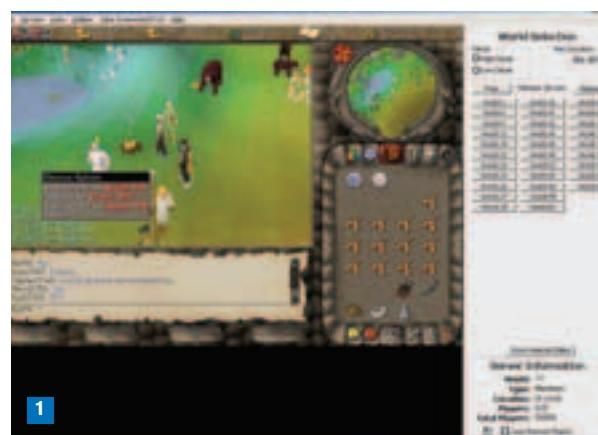
Возможно, с его выходом ARENA Online станет привлекательной не только внутренне, но и внешне, и получит неплохой шанс взобраться на верхушку пьедестала жанра браузерных ролевых игр. **С**

**Мини-игры**

Отличительная особенность RuneScape – мини-игры (к сожалению, все они доступны только в платной версии). Всего их более 20, и каждая не похожа друг на друга. Например, есть своеобразная вариация на тему Capture the Flag, объединенного со штурмом замков: с осадными орудиями, лестницами и подкопами. Кроме штурмов! Или игра про незадачливого моряка, вышедшего в море на сырьевой посудине. Надо выполнять приказы этого морского волка и следить, чтобы корабль не затонул. Ну а самая веселая из мини-игр – Gnome Ball, смесь регби и баскетбола.



- 1 Сколько раков наловил!
- 2 Схема мини-игры Castle Wars – замки, орудия и подкопы.
- 3 Победа в дуэли.
- 4 Wilderness – небезопасное место.
- 5 Cooking 80 уровня – это достойно шеф-повара.



RUNESCAPE: ПРОСТОТА – ЗАЛОГ УСПЕХА?

Kакая из MMORPG сегодня самая любимая? Ответ очевиден – World of Warcraft. На втором месте две сестры, зовут их Lineage I и Lineage II.

А вот на третьем месте в мировой табели о рангах значится MMORPG, о которой в России известно всего ничего. А между тем у нее более 120 серверов, на которых круглосуточно обитают не меньше 170 000 человек, а общее количество подписчиков давно перевалило за 800 тысяч и продолжает расти... Догадались? Нет?! Что ж, не будем томить читателя. Речь идет о RuneScape, в секрете популярности которой мы и попробуем разобраться. Первое и, пожалуй, самое весомое преимущество этой игры заключается в ее доступности. RuneScape – это удачная попытка создать качественную онлайновую ролевую игру на основе Java.

«Руна» занимает ничтожный объем оперативной и видеопамяти, она совершенно нетребовательна к «железу», хотя и полностью трехмерна. Мизерный трафик (500 Кбайт/час) и небольшой объем скачиваемых файлов (6 Мбайт) позволяют играть либо прямо из браузера (поддерживаются самые популярные – Internet Explorer,

Mozilla Firefox, Opera и Netscape), либо с помощью небольшого клиента (120 Кбайт). Управление в стиле «указал и щелкнул» позволяет вольготно чувствовать себя пользователям с модемом. Есть и недочеты. Внешне игра, мягко говоря, не впечатляет и здорово смахивает на стародавнюю Meridian 69, которой не так давно исполнилось 10 лет. Но волноваться не стоит: всю эту графическую убогость перестаешь замечать по мере привыкания.

С другой стороны, недостатки RuneScape искупают ее бесплатность. Точнее, присутствует возможность играть бесплатно, однако, оформив подписку за 5 долларов в месяц, получаешь больше возможностей. Подход не новый, но действенный. Заплати и взамен получишь доступ к дополнительным частям карты мира для исследования, а также больше умений, монстров, оружия и прочих радостей жизни.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: MMORPG
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: отсутствует
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Jagex
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК: тысячи
- ДАТА ВЫХОДА: 27 февраля 2002го года
- ОНЛАЙН: <http://www.runescape.com>



Автор:
Alec Frise
alecfrise@mail.ru

Действие игры происходит в типичном фэнтези-мире с драконами, эльфами, магией, бородатыми гномами и прочими безобразиями. Размер его невелик – почти как в Ultima Online, может, чуть-чуть больше. Разнообразие местности несколько скрывает небольшие размеры.

выращивания растения до кузнецкого дела и воровства (кстати, последнее доступно только в платной версии). Прокачиваются они по мере применения. Ничего не напоминает? Конечно, великая Ultima Online и тут оставила свой след. Чем проще игра, чем меньше разных параметров – тем легче поддерживать равновесие навыков и ролевой системы в целом. Для новичков в MMORPG – это очень кстати. Режим PvP в игре есть, и разобраться с непонравившимся игроком можно, но только в определенной зоне под названием Wilderness. Эта зона поделена на уровни: с 1 по 55. Нападать дозволяется лишь на равного по силам соперника. И могу пообещать: долго искать противников вам не придется, они сами вас найдут. Напоследок замечу: несмотря на свой приличный возраст, игра продолжает развиваться, каждую неделю добавляется что-то новое – задание, какой-нибудь предмет или территория. Уверен, что проект и дальше будет развиваться такими же темпами. Посмотреть на него хоть краем глаза должен каждый, кто увлекается MMORPG. RuneScape, как и Ultima Online, – живая классика.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Комиксы онлайн

У всех, кто устал завидовать мастерам, рисующим смешные комиксы, в том числе и в нашем журнале, появился помощник. Словенский Strip Generator (<http://www.stripgenerator.com>), оформленный в виде флэш-приложения, превращает рисование в легкую забаву. Достаточно зайти на сайт, задать имя автора, название комикса – и можно творить, просто перетаскивая мышкой и расставляя в нужном порядке подготовленные профессиональным художником персонажи, объекты и «баллоны» с текстом.

Что приятно, никакой регистрации не требуется, готовый комикс можно сохранить на сайте и, указав в специальной форме электронный адрес, отослать товарищам свой шедевр. Недостатки очевидны – чёрно-белая графика, ограниченный набор персонажей и, в особенности, объектов. Впрочем, никто не мешает сохранить комикс в виде картинки и затем всплыть поработать над ней в Photoshop'e, добавив красок или, скажем, узнаваемых лиц с собственных и чужих фотографий. Одним словом, Strip Generator – находка для блоггера, мечтающего сделать свой дневник неповторимым и веселым.

Сетевой фотоархив сделает нам... CD

Не так давно стартовавший ImageOX (<http://www.imageox.com>) – это бесплатный хостинг фотографий и изображений, а также «онлайновый» набор инструментов по работе с ними. Проект совершенно бесплатный и, что замечательно, не ограничивает количество загружаемых файлов.

Ограничение, по сути, всего одно – размер файла не должен превышать 2 Мбайт или 1600x1200 пикселей. Как и положено современному онлайновому фотопрессурсу, ImageOX организует фотографии и картинки в галереи,

включая их сортировку по папкам (тут это называется Image Series), предоставляет прямую ссылку на файл, разрешает добавлять рамки, водяные знаки и т.д. Также есть инструменты по созданию слайд-шоу и озвученных CD-презентаций. Последние при желании можно скачать с ImageOX как отдельное приложение и даже записать в виде единого исполняемого файла на болванку (autorun CD presentation). Отличное дополнение к этой полезной возможности – комментирование фотографий посетителями и выставление рейтинговых оценок. Еще одна полезная штука – специальный скрипт, который можно использовать на сайте, в блоге или на форуме. Он позволяет добавлять картинки в свою галерею, не заходя и не регистрируясь на ImageOX. С новым фотоархивом работают не все браузеры (IE6, Mozilla, Opera, K-Meleon), также он «понимает» не все форматы (jpeg, jpg, jpe, png, gif, wbmp и xbm).

Порноспамеров наказали. Бо-о-ольшим долларом!

Американская Федеральная комиссия по торговле (FTC) накрыла четыре спамерские группы, две из которых использовали для «работы» сети зомби-компьютеров, рекламировавшие порно-сайты.

Всем им выписаны нешуточные штрафы, как сообщает сетевое издание Internet.ru. Так, компания Cleverlink Trading и ее партнерам придется выплатить \$400 тысяч, заработанные рассылкой спама с рекламой услуг «одиноких жен». Некоему Захарию Киниону (Zachari Kinion), рекламировавшему порно-сайты, дешевые ипотечные кредиты и компьютерный софт для затирания следов, назначен штраф в размере \$150 тысяч, а его коллега Брайан Макмаллен (Brian McMullen) заплатит более \$24 тысячи.

БЛОГОСФЕРА



«Блог об интернет-коммуникациях в реальном времени»

<http://www.kip.ru>

Кому читать:

франтикам VoIP, а также желающим узнать, почему не надо пользоваться Skype и ICQ.

Автор блога, 30-летний Петр Диденко, человек в Рунете приметный. Весной этого года в сетевом конкурсе «Российский Онлайн ТОР» (POTOP) его проект стал победителем в номинации «Блог года», разделив 1-е место с сайтом dirty.ru. Победа, несомненно, заслуженная. Голосовые и прочие коммуникации в Интернете – очень горячая тема, а Петр занимается этим профессионально. В его сетевом дневнике – самые свежие новости с конференций, советы по организации современного рабочего места, комментарии IT-новостей и многое другое.

Тексты блога отличает литературное изложение, заметки оживляют иллюстрации и дополняют многочисленные ссылки. Ну а недостатки проекта – это продолжение его достоинств: ни о чем другом, кроме как о «... коммуникациях в реальном времени» вы тут не прочтете. Разве что изредка наткнетесь на какой-нибудь смешной оффтопик...

БОТИНОК

«Блог Ботинок»

<http://botinok.co.il>

Кому читать:

тем, у кого уже есть сетевой дневник, но кому не хватает читателей и, главное, комментаторов.

И мы снова настаиваем: самое интересное в блогосфере – коллективное творчество. И темы затрагиваются разные, и новости не пропускаются, да и записей в таком случае каждый день много – есть что почитать. Вот и «Блог Ботинок», бывший ранее израильским русскоязычным дневником, а ныне ставший международным, из таких mega-проектов. «Ботинок» – это так называемый «агрегатор», то есть место, где на главной странице собираются посты (записи) разных авторов, причем у каждого из них есть собственный дневник.

И если посетителя заинтересовала какая-то запись, то, щелкнув по ней, он переместится в личный блог автора и продолжит читать его записи. Идея неплохая и, надо отметить, успешная. Пользоваться сайтом очень удобно. Многочисленные дневники «Блога Ботинок» структурируются по 18 разделам. Среди них, естественно, есть «Игры», «Гаджеты» и «Политика» (куда без нее...), а также «Тайный эротоман», «Музблог» и, конечно же, «Кинематограф».

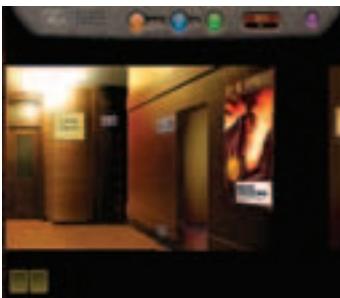
Мини-игры. Наш выбор

В МИРЕ БОЛЬШИХ ДЕНЕГ И МЕГАПРОЕКТОВ ДЕЛАЮТСЯ ПО СЦЕНАРИЯМ ФИЛЬМОВ ИГРЫ, А ФИЛЬМЫ СНИМАЮТСЯ ПО МОТИВАМ ИГР. В НИШЕ МАЛЫХ ОНЛАЙНОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ СИТУАЦИЯ ТОЧНО ТАКАЯ ЖЕ – РАЗРАБОТЧИКИ МИНИ-ИГР ВОВСЮ ИСПОЛЬЗУЮТ ПЕРСОНАЖЕЙ И СЮЖЕТЫ КИНЕМАТОГРАФА И ТЕЛЕВИДЕНИЯ...

Laurie in Danger

www.11somerset.com/jeu02/start_en.html

Видеоквест по мотивам канадского телесериала «Лаурис в опасности». Графика на кинематографическом уровне. Игроку «светит» 13 эпизодов-комнат, в которых надо решить головоломки и помочь Лаурис спастись. Задача не так сложна, поскольку над «горячими точками» игры вид курсора меняется.



LAW & ORDER

www.lawandordergame.com/game3/?speed=hi

«Закон и порядок» – самый долгиграющий криминальный телесериал в истории американского телевидения (17 сезонов). По его мотивам выпущен компьютерный квест, а эта фраза – всего лишь очень красивая демка. В ней нам предстоит допросить подозреваемых девушек и узнать имя убийцы.



SCOOBY DOO

www.i-am-bored.com/bored_link.cfm?link_id=10475

Собаку Скуби-Ду знают все. Неудивительно, что компания Warner, которой принадлежат права на персонажа, клонирует каждую серию мультифильма в игры для PC и Интернета. Описываемая River Rapids Rampage – лишь пример, остальной архив на http://www.2.warnerbros.com/sd_brand/.



АЛЕША ПОПОВИЧ

www.pers.ru/cgi-bin/play.cgi?game=20002354

Нехитрая аркада по мотивам полюбившегося взрослым и детям мульта «Алеша Попович и Тугарин Змей» студии «Мельница». Задача у игрока простая – побить всех врагов и набрать нужное количество очков. С первого раза это не удастся, уж больно неожиданно появляются супостаты.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(49 тыс. записей/день, +2 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(22 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(8 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	RC-MIR.com	http://weblog.rc-mir.com	(5 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(1.5 тыс. записей/день, +0.5 тыс.)

Дешевле всех (в прямом смысле) отдалась спамерская группа из Аризоны: тройке спаммеров придется выплатить в общей сложности \$8 тысяч, полученных за счет рекламы порносайтов с использованием зомби-сетей.

Регистрируемся SMS'кой, а потом зарабатываем

Ньютон и Лейбниц мечтали об универсальном языке, способном упорядочить все на свете. Универсальный язык так и не появился, а вот русский оказался для этого вполне пригодным. По крайней мере, новый проект компании Webalta – «Открытый каталог» (<http://open.webalta.ru>) использует именно его. В отличие от набора ссылок, выдаваемых поисковыми машинами по запросу, в каталоге Webalta ссылки упорядочены по тематике и в соответствии с принятой иерархией. Достаточно применить обычную логику, и нужный сайт отыщется в считанные секунды. Что важно, в Каталоге представлены и популярные порталы, и специализированные сайты с небольшим числом посетителей.

Добавить ресурс в «Открытый каталог» может каждый. Все что требуется для регистрации на Webalta, это прислать SMS стоимостью 1 у.е. После проверки редакторами описания ресурса оно хранится в течение года. Такая система позволяет избежать замусоривания базы данных устаревшей информацией. Кстати, редактированием «Открытого каталога» может заняться любой желающий, да еще и получить за это большую часть средств, вносимых за регистрацию. Webalta активно ищет тех, кто поможет ей уточнить информа-

цию о региональной принадлежности каждого внесенного в базу данных сайта.

Геймерские уроки в Интернете

«Злость – ваш самый злойший враг!» Статью с таким заголовком можно прочитать на сайте весьма необычного проекта Gaming Lessons (<http://gaming-lessons.com>). Но поучительные рассуждения на всякие отвлеченные темы тут не главное, на Gaming Lessons вас учат играть в компьютерные и видеоигры. Бизнес-идея пришла в голову американского программиста Тома Тейлора (Tom «Tsquared» Taylor) в августе 2005 года, когда он просматривал демку игры, выискивая причины неудачи своей команды в турнире по Halo 2. А уже в сентябре под началом Тейлора трудилась целая команда тренеров, «студентов» же набралось чуть ли не тысяча человек. Несомненно, раскрутке неожиданного начинания помогли статьи в СМИ и сюжет по MTV. Но и без этого желающие научиться играть, несомненно, нашлись бы: многие мечтают о победах в онлайновых и очных турнирах, но не знают, как этого добиться. Том, участвующий за год в 12-15 турнирах (далеко не в каждом он и его команда побеждают), готов передавать свой опыт за \$20-75 в час. Основные предметы в его школе – это Halo 2 (Xbox) и Super Smash Bros Melee (Nintendo). Но в последние месяцы были наняты еще 6 инструкторов, и список дисциплин расширился до CounterStrike 1.6, CounterStrike: Source, Call of Duty, Quake 4, Painkiller и UT2k4. Рядового инструктора (\$20/час) можно пригласить домой (оплатив ему бензин!) или получить урок в Интернете, например, на сервисе Xbox Live. **С**

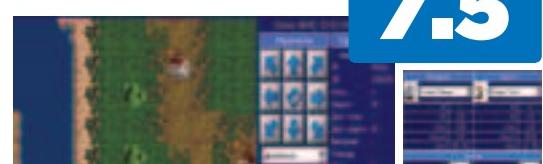
Бесплатная браузерная игра номера

THE MARYLAND. ON-LINE STRATEGIC GAME

- ЖАНР:
- РАЗРАБОТЧИК:
- ОНЛАЙН:

онлайн RTS/RPG
XIII/ЗАКАЗЧИК
<http://www.maryland.ru>

ВЕРДИКТ
7.5



С 2001 года в Рунете существует MaryLAND – бесплатная игра, нечто среднее между любительской RTS Decline и величими «Цивилизациями» и Heroes of Might and Magic. Сходство никак не скрывается – графика явно наследия HoMM и «Цивилизаций», склонеты ходы и геймплей собраны с мира по нитке (Герои и их родные города, бунтующее население, с которого берут налоги, армии юнитов и т.п.). Ну а дальше фантазии разработчиков разыгралась, и сегодня, когда на дворе уже 4-я эпоха MaryLAND, проект воспринимается как вполне самостоятельная и цельная игра. В MaryLAND любой юнит (сухопутный, водный или летающий) может напасть на любой чужой юнит, если имеет хотя бы одну единицу очков атаки (AP), а его параметр «расстояние атаки», больше или равен дистанции до цели. От этого новичку придется совсем туго – место под первый город надо выбирать тщательно, не ближе чем за три клетки от чужих поселений (дистанция поражения стрелков). По умолчанию все соседи – враги, если только вам не удастся наладить с кем-нибудь отношения: стать союзником или вступить в один клан.

Результат сражения в MaryLAND зависит от параметров нападающего и обороняющегося юнита и... от везения, ведь конкретное значение урона на единицу атаки формируется каждый раз случайным образом. Точно высчитывать, выживут ли юниты после битвы и сколько HP у них останется, нельзя. На результат влияет и разность высот, и состояние юнита («в обороне» или нет), так что бой – это всегда лотерея адреналина. Рад в игре три – хоммы, эльцы и некры, они отличаются базовыми характеристиками и скоростью поправки здоровья. Но основа благосостояния в MaryLAND – города. Если все они будут разрушены, вы покидаете игру. Такое только в городах строятся Порталы Героев (примечательно, что Герои мы конструируем сами, распределяя исходную тысячу очков по бонусным умениям).

Для найма Героя нужны деньги (5 тыс. монет) и население (5 тыс. жителей). Кроме того, город будет оплачивать содержание Героя (48 монет в сутки). При гибели любого из Героев его Портал разрушается (остальные Герои при этом не гибнут), но может быть отстроен заново.

На момент написания обзора в игре было шесть сотен активных игроков, почти 4 тыс. городов и 20 тыс. юнитов. Очень неплохой результат!

Русский подкаст

МНОГИЕ ИЗ ВАС УЖЕ УСПЕЛИ ПРЕСЫТИТЬСЯ СКУЧНЫМИ СВЕДЕНИЯМИ, ЧТО ПРЕДЛАГАЮТСЯ НА ЛЮБОМ САЙТЕ, А УЖ ЧТЕНИЕ ОГРОМНЫХ СВОДОК НОВОСТЕЙ ЗАЧАСТУЮ ВЫЗЫВАЕТ НЕПРЕОДОЛИМОЕ ЖЕЛАНИЕ ПОСПАТЬ. СМОТРЕТЬ ЖЕ ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕВИДЕНИЕ ПОЛУЧАЕТСЯ НЕ ВСЕГДА, КАЧЕСТВО СОЕДИНЕНИЯ С СЕТЬЮ ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ ЛУЧШЕГО. ПРИХОДИТСЯ ИСКАТЬ ДРУГИЕ ПУТИ. НО ЕСТЬ ЛИ ОНИ? К СЧАСТЬЮ, ТАКОВЫЕ ИМЕЮТСЯ – Я ГОВОРЮ О ПОДКАСТИНГЕ. СЛОВО PODCASTING ОБРАЗОВАНО ИЗ ДВУХ СЛОВ: IPOD (НАЗВАНИЕ ПОПУЛЯРНОГО АУДИОПЛЕРА) И BROADCASTING, ЧТО В ПЕРЕВОДЕ ЗВУЧИТ КАК «ШИРОКОПОЛОСНОЕ ВЕЩАНИЕ». СУТЬ ЯВЛЕНИЯ ПРОСТАЯ: ТОТ, КТО НЕ ХОЧЕТ ИСПОРЧЕННЫМИ КОМПЬЮТЕРОМ ГЛАЗАМИ РАЗБИРАТЬ НА МОНИТОРЕ МЕЛКИЕ БУКВЫ, МОЖЕТ СКАЧАТЬ ЗВУКОВОЙ ФАЙЛ И ПРОСЛУШАТЬ НУЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ.



Автор:
Сергей Шчепа
sergey_shchepa@list.ru

1 Радио «Свобода» всегда было впереди планеты всей. И сейчас эта традиция не нарушена.

2 OGL.ru первым из отечественных игровых ресурсов занялся игровыми подкастами. И за такое «пионерство» – огромное спасибо.

3 Дизайн сайта podcast.li.ru очень аскетичен. Чего, к счастью, не скажешь о его наполнении.

4 «Директория подкастов» – первый тематический сайт России, а может, и всего СНГ о самой горячей теме последних лет.

В подкастах (так называют отдельные файлы подкастинга) их авторы чаще всего затрагивают темы, в которых они, авторы, прекрасно разбираются. Или сообщают свежие новости. И то и другое – всегда интересно, тем более что создатель подкаста неизменно передает свое эмоциональное отношение к обсуждаемой теме. Нельзя не отметить, что сейчас подкастинг – на пике моды и широко востребован. Причина наверняка одна: поддаваяющему большинству людей удобнее узнавать о событиях в мире, напрягая лишь уши, а глаза занять не чтением, а чем-то более интересным (скажем, разглядыванием симпатичных особей противоположного пола). В общем, сегодня мы просто не имеем права не рассказать о лучших ресурсах русскоязычного подкастинга.

Блогкасты

«Директория подкастов» (<http://russianpodcasting.ru>), одним из авторов которой является известный телеведущий Василий Стрельников, популярней чуть ли не всех конкурентов вместе взятых. В день тут прибавляется около 50-ти подкастов, а всего на момент написания статьи на этом ресурсе опубликовано почти 9000 звуковых файлов. Впечатляющий размах. Да и охват тем очень широк. Автомобили, бизнес, кино, спорт и еще два десятка разделов, включая – внимание! – компьютеры и игры (<http://kompyutery-soft-igry.ru>).

tehnika.russianpodcasting.ru). Правда, информативность некоторых подкастов оставляет желать лучшего. Кроме того, качество звука не всегда на высоте – порой нужно вслушиваться, чтобы понять, о чем вообще идет речь. Тем не менее, первый, как утверждает Wikipedia (<http://ru.wikipedia.org>), подкаст-портал в России оказался еще и чуть ли не самым лучшим. Единственное, что смущает, ненормативная лексика в аннотациях к подкастам и отсутствие фильтрации нецензурных слов. Впрочем, это важно лишь для несовершеннолетних посетителей. Упомянутый Василий Стрельников ведет еще и подкаст-блог (<http://vasilysweekend.rpod.ru>). В размещенных здесь аудиозаписях нет почти ничего о событиях мирских – только личные, порой даже интимные размышления автора о жизни, временах доходящие до шуток и откровенного, хм, баловства. С одной стороны, ничего полезного тут не почерпнешь; с другой – слушать Стрельникова интересно. Все-таки двадцатилетний опыт работы в эфире...

Сайт с громким слоганом «Подкасты живут тут!» (<http://podcast.li.ru>) лишь развивает концепцию звуковых блогов, не более того. Львиная доля здешних подкастов содержит, опять-таки, личные измышления их авторов. Правда, утверждают, что в тематике тут царит полная неразбериха, нельзя: пользователи, по большей части, рассуждают о веяниях в музыке, делятся впечатлениями

Тонкости подкастинга

Всезнающая Wikipedia предлагает немало полезной информации о подкастинге, которую на других ресурсах днем с огнем не сыщешь. Начнем с самого простого. Подкастинги в первую очередь рассчитаны на тех владельцев PC, которые приобрели себе портативные звуковые проигрыватели. Ответ на вопрос «почему?» очевиден: человек скачивает из Интернета подкаст, заливает его на плеер – и слушает в дороге. Экономия времени налицо.

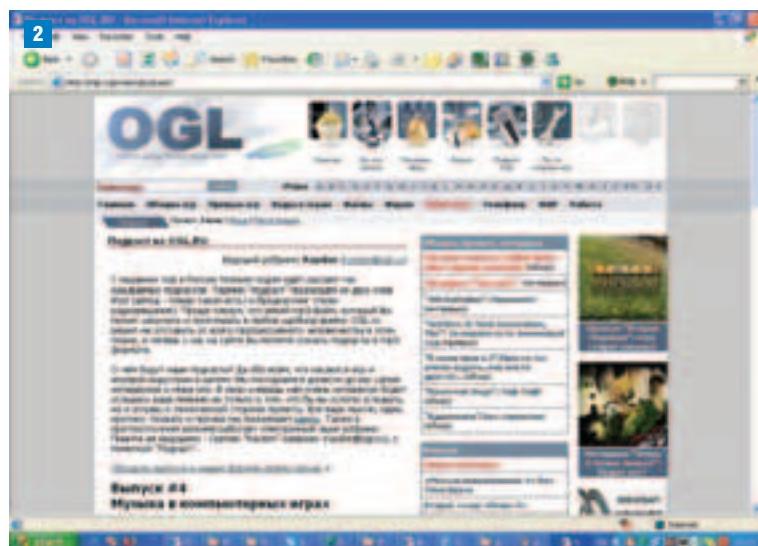
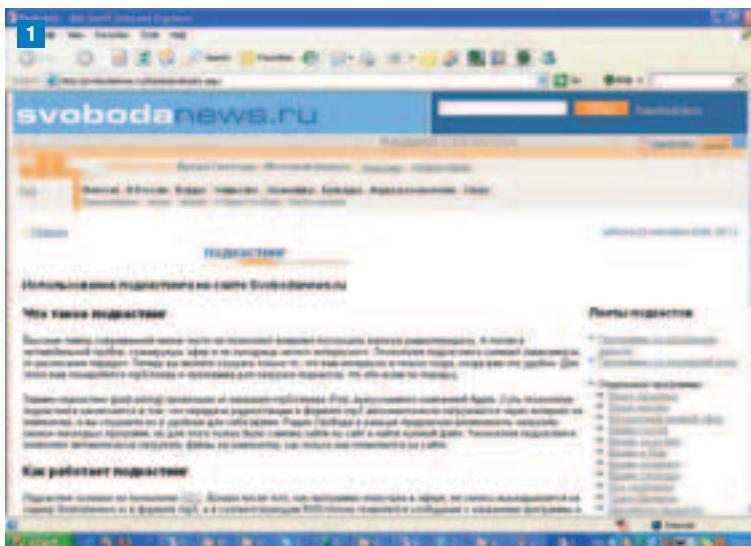
Более того, многие «обычные» радиостанции переходят к сетевому вещанию. Знаменитое радио «Свобода», на котором пару месяцев назад рассказывали о журнале «PC Игры», принадлежащем нашему издательству, публикует звуковые файлы-подкасты (<http://svobodanews.ru/feeds/podcasts.aspx>). В них – полный повтор эфира; если пропустили что-то интересное, это легко исправить.

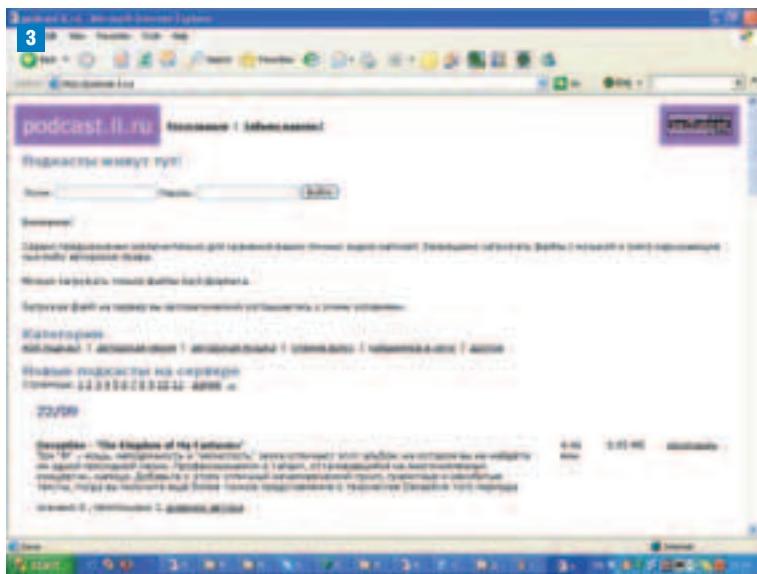
Напоследок рекомендую небольшой фильм о подкастинге (http://www.russianpodcasting.ru/movies/podcasting_low.wmv) – гурую, всем будет интересно.

С одной стороны, ничего полезного тут не почерпнешь, с другой – слушать Стрельникова интересно. Как-никак, 20 лет в эфире.

Как слушать?

Если вы хотите слушать свежие подкасты и при этом не тратить время на ежедневный мониторинг сайтов, то имеет смысл подписаться на RSS-рассылку. Проще всего это делается с помощью iTunes, скачать которую можно здесь (<http://www.apple.com/itunes/download>). Разобраться с программой весьма просто, но если вдруг возникли какие-то проблемы, ознакомьтесь с посвященной подкастингом статьей (<http://www.ixbt.com/td/podcasting.shtml>), опубликованной на ixbt.com. Думаю, после этого все вопросы отпадут.





от свежих композиций. Меломанам наверняка будет интересно.

Компьютерные подкасты

Новости новостями, размышления размышлением, а компьютерно-игровые темы интересуют нас куда больше. Жаль только, что посвященных им ресурсов на просторах СНГ пока не так много.

Известнейший отечественный сайт ixbt.com, следя веяниям моды, обзавелся некоторое время назад разделом подкастинга (<http://podcast.ixbt.com>). Обновляется он ежедневно. Каждый подкаст включает в себя горячие новости из мира «железа», которые здесь успевают озвучить в большинстве случаев еще до того, как эта же информация появится на других ресурсах в текстовом виде. Потрясающая оперативность! Нельзя не отметить и высохайшее качество материалов.

В общем, заядлые компьютерщики просто обязаны внести этот сайт в «избранное». Из «игровых» сайтов подкастингами балуется только один, да и то, увы, редко. Речь идет о небезызвестном ресурсе OGL, на котором имеется специальный раздел - <http://ogl.ru/project/podcast>. Темы, избираемые тут для подкастов, очень любо-

пытны – аналитика о принципах киберспорта, значении звука в компьютерных играх и о наболевшем – компьютерном пиратстве. Качество звука вполне приемлемое, жаль только, что тексты не всегда радуют достойным уровнем. Впрочем, если вспомнить, что OGL освоил подкасты лишь в конце августа, это вполне можно простить – с опытом придет и мастерство...

Жемчужина в куче...

Разумеется, подкастов в Рунете на самом деле больше, гораздо больше, чем было упомянуто в этом обзоре. Но мы постарались отметить самые лучшие, дабы вы не тратили время на блуждание по Глобальной Паутине и начали знакомство с русским подкастингом с правильных сайтов.

Впрочем, если упомянутых ресурсов вам не хватит, советую ознакомиться с интересной заметкой о подкастинге (http://www.efl.ru/stories/podcasting_by_maggie), в которой, ко всему прочему, содержится превзрядное количество ссылок на подкаст-сайты.

Также покопайтесь в специализированном каталоге на Yahoo (<http://podcasts.yahoo.com>). Может, там вам удастся отыскать еще немало жемчужин российского подкаста?..



```

    }
    UNDERFLOW; NAMEL = (char *) "expl";
    RETVAL_ZEROL;
    NOT_MATHERRL (ERRNO_RANGE);
    *(long double *)retval = exc.retval;
    break;
}
case exp_underflow;
/* exp underflow */
{
    UNDERFLOW; NAMED = (char *) "exp";
    RETVAL_ZEROD;
    NOT_MATHERRD (ERRNO_RANGE);
    *(float *)retval = exc.retval;
    break;
}
case expf_underflow;
/* expf underflow */
{
    UNDERFLOW; NAMEF = (char *) "expf";
    RETVAL_ZEROFP;
    NOT_MATHERRF (ERRNO_RANGE);
    *(float *)retval = exc.retval;
    break;
}
case pow;
/* pow */
{
    DOMAINL; NAMEL = (char *) "pow";
    IFSVID
    {
        RETVAL_ZEROL;
        NOT_MATHERRL
        {
            WRITEL_POW_ZERO_TO_ZERO;
            ERRNO_DOMAIN;
        }
        *(long double *)retval = exc.retval;
    }
    else RETVAL_ONEL;
    break;
}
case pow_zero_to_zero;
/* pow 0**0 */
{
    DOMAINL; NAMED = (char *) "pow";
    IFSVID
    {
        RETVAL_ZEROD;
        NOT_MATHERRD (ERRNO_RANGE);
        *(double *)retval = exc.retval;
        break;
    }
    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERFLOW; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_ZEROFP;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_RANGE);
        *(long double *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

```

    case powf_underflow;
    /* pow(x,y) underflow */
    {
        UNDERLOWF; NAMEF = (char *) "powf";
        RETVAL_NEG_HUGE_VALF;
        NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
        *(float *)retval = exc.retval;
        break;
    }
}

```

С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

gamedeveloper **РОССИЯ**

(game)land

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRL (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(long double *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

else
 {
 RETVAL_NEG_HUGE_VAL;
 NOT_MATHERRF (ERRNO_DOMAIN);
 }
 *(float *)retval = exc.retval;
 break;
}

Открытые бета-тесты октября

СЕГОДНЯ МЫ ТЕСТИРУЕМ ИГРЫ, РАЗРАБОТКА КОТОРЫХ НАЧАЛАСЬ ЕЩЕ В 2002 И 2004 ГОДАХ В США И КИТАЕ СООТВЕТСТВЕННО. И ХОТЯ ФОРМАЛЬНО ВСЕ ОНИ MMORPG, НО В ОНЛАЙНОВЫЙ РОЛЕВОЙ МЕЙНСТРИМ ЯВНО НЕ ВПИСЫВАЮТСЯ. В ОБОИХ ПРОЕКТАХ ДЕВЕЛОПЕРЫ ПОПЫТАЛИСЬ СОЗДАТЬ ИГРУ, ОДНОВРЕМЕННО ПОДХОДЯЩУЮ КАК КАЗУАЛ (ЭПИЗОДИЧЕСКИ ИГРАЮЩИМ ГЕЙМЕРАМ), ТАК И ХАРДКОРЩИКАМ. НА ВОПРОС, ПОЛУЧИЛОСЬ ЛИ, КАК РАЗ И ОТВЕТЯТ ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



1 В Tale in the Desert III игроки могут создавать собственные головоломки.

2 Подобие «уровней»: египтяне в Tale in the Desert III проходят тесты, каждый из которых состоит из нескольких заданий.

3 Морские бои в Pirate King Online напоминают сражения из Warcraft II. Если кто-то еще помнит такую древность...

A Tale in the Desert III

Очень, очень странная игра! Вот что удивительно: сделали ее не корейцы или малазийцы, а независимые американские разработчики из eGenesis. И ведь уже третий год как находятся желающие оплачивать их труд и работу сервера. Теперь поговорим об их детище. Если кто-то и назовет Tale in the Desert III (<http://www.atitd.com>) онлайновой ролевой игрой, то ему немедленно придется делать множество уточнений. Мол, эта MMORPG сосредоточена на крафте и производстве, а также требует высокой социальной активности от играющих. Но и это еще не все. У Tale in the Desert III есть начальник, конец и ясно выраженная цель – население Древнего Египта (там самые, социально активные игроки) обязано пройти до 49 тестов (подобие PvE и прокачки), чтобы построить 7 Великих монументов. Загвоздка в том, что монументы посвящены одной из 7 дисциплин (Архитектура, Искусство, Человеческое тело и т.д.) и их должна строить команда из 127 специалистов, прошедших от 1 (студент) до 7 (оракул) тестов. Тесты сложные, и за все время игры не было никого, кто прошел бы все 49, более того, никто даже близко не подобрался к этому достижению. А теперь внимание: все это (тесты, монументы и т.д.) надо успеть сделать «на время»! Игра заканчивается независимо от того, что успели натворить игроки. Кстати, заметили в названии римскую циферку три? Все верно: бета-тест проходит уже третья версия игры. Первых два испытания (февраль 2003 – сентябрь 2004 и сентябрь 2004 – май 2006) закончились по-разному. В первом Египет победил разработчиков (построено аж 8 монументов), а во втором, можно сказать, состоялась ничья – игроки ус-

пели возвести лишь 4 из 7 монументов, прежде чем разработчики объявили конец света. Нынешний этап стартовал 27 мая этого года и, судя по предыдущим сериям, продлится еще по меньшей мере год, а все 11 монументов из предыдущих серий сохранились в новой версии. Игра идет на 3-х серверах (английский, французский и немецкий), сконструирована как открытый проект, и именно потому Tale in the Desert III ремонтируют прямо «на ходу». Среди того, что будет интересно попробовать, – система создания игроками Законов государства и введение новых опций. Каждый египтянин может (прямо в игре) составлять петицию, собрать подписи за то или иное изменение и передать все это на рассмотрение разработчиков. Если подписей много, а просьба – реализуема, то бета-тестерам прибавляется работы... В этом месте я наступлю на горло собственной песне (игра показалась неординарной и занятой) и перечислю недостатки Tale in the Desert III, которые, наверняка, оттолкнут от бета-теста многих поклонников традиционных MMORPG. Графика яркая, но устаревшая, по-русски тут не говорят, PvP нет, вместо классов – специализация по профессиям. Уровни растут, но только за счет прохождения тестов и никак иначе. В общем, если традиционные кровавые PvP-проекты поднадоeli и вы готовы наблюдать в онлайновой игре, как высыхает нанесенная на стену краска – пробуйте Tale in the Desert III, возможно, в ходе тестирования вы даже сможете ее здорово улучшить.

Системные требования приемлемые (Pentium 4 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта не хуже GeForce/Radeon 9600), клиент игры весит всего 142 Мбайт.

Pirate King Online

До 15 уровня вы проводите время на берегу, а после этого получаете возможность построить корабль и выйти в море. Морские бои – самое захватывающее зрелище в Pirate King Online (<http://www.piratekingonline.com>). Разработчики из шанхайской MOLI Group приложили уйму усилий, чтобы сделать эти битвы как можно более многочисленными (движок у проекта – MindPower – собственный) и разнообразными. И если в игре всего 4 основных класса, то типов кораблей уже девять (для персонажей с 15 по 45 уровень), а по мере роста уровня игроков будет еще больше. Понятно, что каждый корабль может быть модернизирован игроком по своему вкусу (двигатель, вооружение, броня и т.д.) и каждое новое сочетание запчастей изменяет эффективность судна. Добавьте к этому владение собственным островом и строительство там зданий, развитый крафтинг (в бете ограничен базовыми умениями), квесты и подземелья, 6 субклассов, войны гильдий и многое другое (на деле и в планах) – и вы получите Игру Геймерской Мечты. Ну, или что-то близкое. На момент написания обзора до открытого бета-теста оставалось всего 4 дня, надеюсь, к выходу этого номера все желающие попробуют Pirate King Online. Клиент игры – 363 Мбайт, графика чем-то напоминает World of Warcraft, а геймплей обещает быть максимально разнообразным. Единственное, что мешало во время закрытой беты, – лаги и частые падения сервера. Будем надеяться, что за оставшиеся дни эти детские болезни успешно вылечат.



ИГРАЙ, ПОКА МОЛОДОЙ - ЧИТАЙ «РС ИГРЫ»!

СВЕЖИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

DARK MESSIAH OF
MIGHT AND MAGIC

GAMES CONVENTION

КИБЕРЖЕНЩИНА
ТВОЕЙ МЕЧТЫ

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX VEGAS

ROME: TOTAL WAR -
ALEXANDER



ДВА двухслойных DVD
общий объем 17GB!

и многое-многое другое...

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

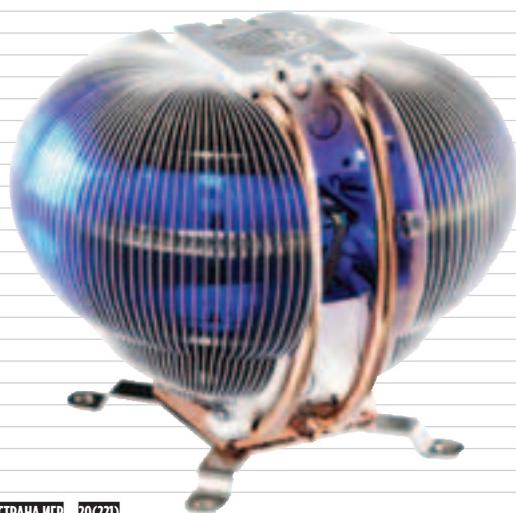
ПРИВОД-ПУТЕШЕСТВЕННИК

Находясь в дороге, фотографии можно скинуть на портативный жесткий диск или переписать в память медиаплеера. Компания Delkin предлагает еще один вариант – записывать диски. BurnAway – это автономный пишущий CD/DVD-привод со встроенным кардридером. Последний поддерживает все основные типы флеш-карт: CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, MS Pro и xD. Запись на оптические носители осуществляется по нажатию одной кнопки. В автономном режиме Delkin BurnAway можно подключить к телевизору для просмотра фотоснимков или использовать в качестве проигрывателя. Подсоединив же устройство к компьютеру по USB, мы получим обыкновенный внешний привод оптических дисков и кардридер. Продажи новинки по цене \$370 уже начались.

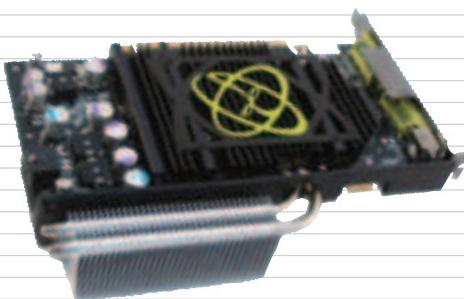


ГОЛУБОЙ МАРС

Известный производитель систем охлаждения Cooler Master представил новый куллер для последних процессоров AMD Socket AM2 и Intel Core 2 Duo. Изделие под названием Mars имеет медное основание, к которому прикреплен алюминиевый радиатор из двух полусфер. 90-мм вентилятор заключен внутри этой «планеты» и работает со скоростью от 900 до 3000 оборотов в минуту. Заявленный уровень шума в так называемом Silent Mode составляет не более 17 дБ. Любителей моддинга порадует подсветка: два светодиода весьма эффектно смотрятся сквозь ребра радиатора. Недоумение вызывает только их цвет – голубой. Ведь традиционно цветом Марса – и римского божества, и планеты – считался красный!



ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ



Очень быстрый и очень тихий игровой компьютер. Нонсенс? Отнюдь, если посмотреть на новинку от XFX. Видеокарта GeForce 7950 GT 512MB DDR3 HDCP Extreme построена на базе одного из самых быстрых на данный момент чипов и оснащена пассивным охлаждением. В возможностях кулера инженеры XFX более чем уверены, так как GPU и память работают на повышенных частотах: 570 МГц у ядра и 1,5 ГГц у памяти. Это соответственно на 20 и 100 МГц больше, чем у референсной карты. Стоит отметить наличие системы защиты видео высокого разрешения HDCP, 512 Мбайт видеопамяти, два выхода DVI-D, TV Out, поддержку SLI и остальные характеристики, которые полагается иметь топовому видеокардлератору. Покупателям GeForce 7950 GT 512MB DDR3 HDCP Extreme обещана пожизненная гарантия, которой сможет воспользоваться не только первый, но и второй владелец. К сожалению, эти условия распространяются только на карты, купленные в Северной Америке.

НОВЫЙ IGLOO

Системы охлаждения – самая большая мозоль современного компьютеростроения. Хочется, чтобы было и тихо, и прохладно, и недорого. Компания Glacial Tech сделала еще один шаг к мечте. Новая серия Igloo 5060 предназначается для платформы Intel LGA775 и состоит из четырех моделей: Silent, Light, PWM и 5060. Igloo 5060 является старшим в серии 5056. По сравнению с предшественником достигнуты впечатляющие результаты: модель Igloo 5060 Silent обладает одинаковой производительностью с Igloo 5050 Light, но при этом немного легче и, главное, тише на 10 дБ. Продажи новой серии начнутся в ноябре.



ГОВОРЯЩИЙ ДОДЕКАЭДР

Ни над одним компьютерным аксессуаром дизайнеры не работают так, как над колонками. Очень часто это оказывается в ущерб качеству звучания. В JVC утверждают, что их новые колонки будут звучать лучше обычных. В классических спикерах, кроме звука, исходящего из динамиков, мы слышим еще и резонирующий корпус. Новая же модель JVC состоит из одних динамиков. Без корпуса! Колонка представляет собой додекаэдр (фигуру с двенадцатью гранями), все поверхности которого, за исключением нижней, заменены на 4-дюймовые динамики. Благодаря такой конструкции колонки акустические «исчезнули» для слушателя, и он сможет наконец узнать, что же такое по-настоящему объемное звучание. Остается надеяться, что 17 патентов получены в ходе работ над этим чудом техники не зря, и покупатели новинки будут приятно удивлены не только внешним видом колонок.



СДЕЛАНО В РОССИИ!

Производительный игровой компьютер – это не только Alienware и цена среднего автомобиля. Российская компания «Ф-Центр» представила игровой компьютер Flextron Extra CR, стоимость которого на зашкаливает за пределы разумного. Flextron Extra CR создан на базе мощного процессора Intel Core 2 Duo E6400.

1 Гбайт оперативной памяти DDR II и видеокарта Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт позволят получить максимальное удовольствие от большинства современных игр. Такой компьютер справится с любой задачей.



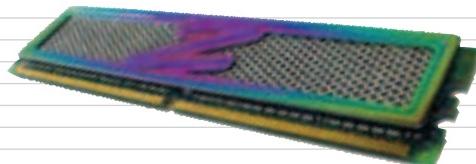
22-ДЮЙМОВЫЙ МЕЙНСТРИМ

Похоже, компания Acer намеревается совершить настоящую революцию. Рекомендованная цена на ее новый 22-дюймовый (!) монитор AL2216W составляет 399 евро. Это не намного дороже 20 или 19-дюймовых моделей. Монитор имеет максимальное разрешение 1680x1050 точек, время отклика 5 мс и контрастность 700:1. Скромными характеристиками и объясняется невысокая стоимость монитора. Тем не менее, не все поверили в такую щедрость Acer. Цены на AL2216W во многих магазинах превышают рекомендованную чуть ли не в два раза!



ПАМЯТЬ-РЕКОРДСМЕН

Быстрее! Выше! Сильнее! Специалисты из тайваньской OCZ очевидно работают в соответствии с олимпийским принципом. Им удалось разогнать гигабайтные модули до 1,12 ГГц. Не абсолютный рекорд, но если учесть, что память с такой частотой пошла в серию, специалисты OCZ достойны золотой медали. Рабочее напряжение модулей OCZ PC2-9000 2,4 В, а тайминги 5-5-5-15. Полное название новинки PC2-9000 VX2 DFI Special Edition. Буквы DFI указывают, с материнскими платами какой компании рекомендуется использовать эту память. Да, дуэт новейшей LanParty и PC2-9000 VX2 способен не на один рекорд! Планки памяти будут продаваться как по одной, так и комплектами (по две). К сожалению, цена на модули пока не объявлена.



МЫШЬ ДЛЯ СНАЙПЕРОВ

FANATEC.head\$hot – новый игровой контроллер компании ENDOR AG. На вид почти обычная мышь, но в пресс-релизе ее называют «идеальным прибором для прицеливания». Главный козырь FANATEC.head\$hot – система эргономической подстройки корпуса. Геймер может максимально подогнать размеры мыши под свою руку. Специальный коврик aURa имеет покрытие, улучшающее скольжение. Вместе с лазерным сенсором, максимальное разрешение которого 4000 dpi, это обеспечивает высочайшую точность манипуляций, а значит, практическое стопроцентное попадание в цель из любого игрового оружия. Кроме коврика и самой мыши, в комплект входят держатель кабеля с подсветкой и USB-хаб. Для переноски такого серьезного оружия кибер-снайпера предназначен небольшой чемоданчик.



ДЕРЖИ КАРМАН ШИРЕ!

Широкий формат добрался и до портативных медиаплееров. Компания Creative объявила о выпуске на рынок проигрывателя ZEN Vision W с 4,3-дюймовым экраном формата 16:9.

Плеер оснащен жестким диском объемом 30 Гбайт, чего хватает на 120 часов видео. Кроме фильмов ZEN Vision W может воспроизводить музыкальные файлы и использоваться в качестве переносного хранилища для фотографий. Специальный слот Plug&View поддерживает карты памяти формата Compact Flash Type I и Type II, и позволяет не только просматривать, но и копировать фотографии. В комплект поставки входит адаптер для этого слота, который обеспечивает совместимость с другими типами карточек.

Но все же, на наш взгляд, основное предназначение ZEN Vision W – проигрывание видео. Об этом говорит и расширенная поддержка кодеков. Помимо MPEG 1,2,4 и DivX, он способен воспроизводить файлы XviD. Заряда аккумуляторов должно хватить на 4,5 часа просмотра видео.

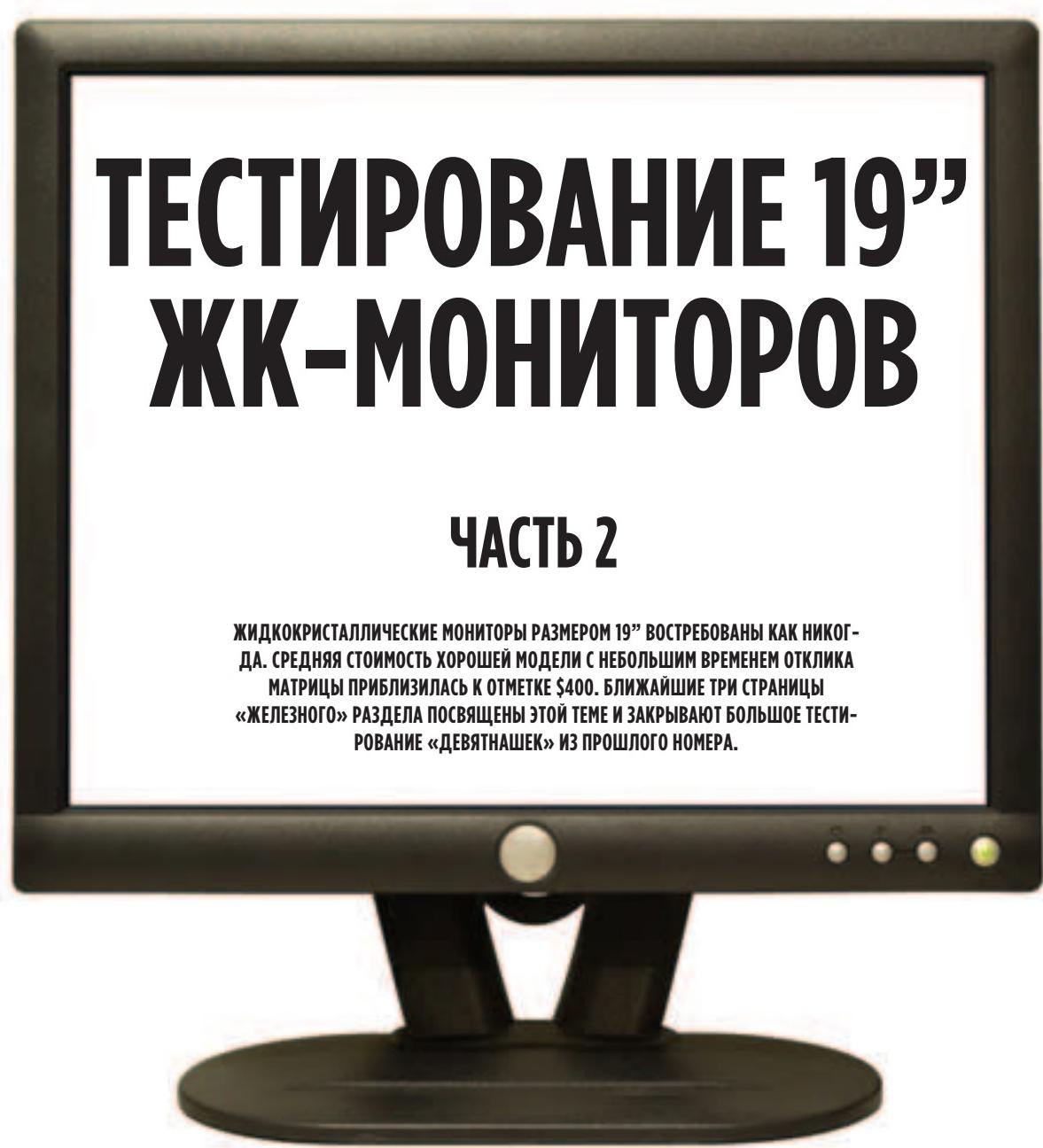


ТЕСТИРОВАНИЕ 19"

ЖК-МОНИТОРОВ

ЧАСТЬ 2

ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ МОНИТОРЫ РАЗМЕРОМ 19" ВОСТРЕБОВАНЫ КАК НИКОГДА. СРЕДНЯЯ СТОИМОСТЬ ХОРОШЕЙ МОДЕЛИ С НЕБОЛЬШИМ ВРЕМЕНЕМ ОТКЛИКА МАТРИЦЫ ПРИБЛИЗИЛАСЬ К ОТМЕТКЕ \$400. БЛИЖАЙШИЕ ТРИ СТРАНИЦЫ «ЖЕЛЕЗНОГО» РАЗДЕЛА ПОСВЯЩЕНЫ ЭТОЙ ТЕМЕ И ЗАКРЫВАЮТ БОЛЬШОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ «ДЕВЯТНАШЕК» ИЗ ПРОШЛОГО НОМЕРА.




Автор:
 Антон Большаков
bolshakov@gameland.ru

Работа над ошибками
 На 18 (219) номере в тематической подборке «Звук вокруг» указана неверная цена на модель SVEN MA-332. Действительная стоимость этой акустической системы составляет \$60.

Термин «суммарное время отклика матрицы» (или скорость реакции точки) подразумевает под собой общее время перехода точки от чисто белого к абсолютно черному цвету. Многие производители придумывают различные ухищрения и указывают в паспортных данных монитора скорость перехода от серого к серому. Таким образом в продаже появились TN+Film матрицы с временем отклика 8, 4 и даже 2 мс. Существуют также технологии оптимизации. В первой части тестирования мы говорили о компенсации времени отклика RTC. Попробуем объяснить, что это такое. Основная проблема в том, что время перехода от белого к черному не является максимальным или даже не приближенным к среднему, а фактически мини-

мально! В работе же монитор очень редко отображает чисто белый цвет – для этого необходимо установить максимальную яркость монитора. То же можно сказать и о черном – нет в мире идеала. Сермяжная правда в единстве и борьбе противоположностей. Как правило, точка на экране монитора меняет свой цвет в пределах светло-серых оттенков. Поэтому номинальное значение скорости реакции пикселя не имеет никакого практического значения. Важно сказать, что под «серым» понимаются любые промежуточные (между абсолютно черным и чисто белым) цвета и оттенки. Например, синий, красный или зеленый. Формирование разных цветов точки осуществляется с помощью светофильтра и никак не влияет на время отклика.

Переключение пикселя осуществляется поворотом расположенных в нем жидкокристаллов на определенный угол под действием электрического поля, причем два крайних положения кристаллов соответствуют чёрному и белому цветам, а промежуточные – градациям серого. Казалось бы, раз для переключения с чёрного на серый надо повернуть кристаллы на меньший угол, то и произойти это должно быстрее. Ах нет! Электрическим полем определяется не только угол поворота кристаллов, но и скорость их поворота. То есть, если требуется повернуть кристаллы на вдвое меньший угол, то приуждать их к этому будет вчетверо меньшая сила. Производители мониторов изловчились и применили метод формирования, увеличивая разницу напряжений и повышая скорость поворота кристаллов. Каждая

компания продвигает эту технологию под собственной маркой. В народе же прижилось название «override», а также более корректное – компенсация времени отклика (от англ. RTC – Response Time Compensation). Схема RTC работает на самом низком уровне из возможных и является неотъемлемой частью микрэлектроники монитора. Она никак не связана с видеокартой, драйверами, операционной системой или другими программными средствами. Если в мониторе есть RTC – она работает всегда, и в Windows, и в DOS, и с видеокартами дремучего года выпуска. Если же поддержки RTC нет – эмулируется ее программно практически невозможно, не помогут также и аппаратные возможности видеокарты.

ACER FERRARI F-19

Это одна из самых дорогих моделей. Дизайн монитора лицензирован у компании Ferrari, кроме того, у него есть ТВ-тюнер, полный комплект видеовходов и пульт дистанционного управления. Качество приема у встроенного тюнера неплохое, но возникает ощущение, что и PCI-карта дает больше возможностей и несколько лучшую картинку.

Цветопередача у монитора хорошая, но и не идеальная. Сильнее всего отклоняется кривая синего цвета. При уменьшении яркости и контрастности вид кривых меняется мало, каких-либо артефактов, связанных с потерей тёмных тонов изображения, у Acer нет. Цветовая температура явно завышена, все цвета на экране тяготеют к холодным. Разница может достигать трех тысяч градусов! Матрица выполнена по технологии TN+Film без компенсации времени отклика. Быстрой её не назовешь – время отклика может достичь 37 мс. Яркость матрицы высока, а контрастность находится на хорошем для TN+Film уровне. В сухом остатке монитор на медленной матрице. Рекомендовать этот монитор к покупке можно поклонникам марки Ferrari, для которых внешний вид важнее любых характеристик.

NEC MULTISYNC LCD1990SX

Довольно серьезная модель на базе S-IPS-матрицы. Этот монитор имеет сразу три интерфейса подключения к ПК: цифровой DVI-D, аналоговый D-Sub и универсальный DVI-I. Через последний можно подключать как цифровой, так и аналоговый источник через переходник. Заслуживает внимания и реализация автоматической регулировки яркости: яркость изменяется после анализа электроникой монитора картинки на экране. Функция автоматической подстройки контрастности работает только в аналоговом режиме. Можно также задать уровни освещения, при которых монитор будет сам включать и выключать экран. С настройками монитора умеют работать две утилиты – NaviSet и GammaComp. У матрицы нет компенсации времени отклика. Заявленная скорость реакции 18 мс, но на практике выходит порядка 20 мс. Визуально монитор очень быстрый, несмотря на отсутствие функции RTC. Контрастность монитора находится на среднем уровне, модели с S-IPS никогда не отличались высокой контрастностью. В общем и целом – отличный монитор с довольно быстрой матрицей и очень высокой ценой.

SONY MFM-HT95

Корпорация Sony всерьез взялась за создание симбиоза телевизора и монитора. Об этом говорит и дизайн, и широкий набор интерфейсов подключения. В дополнение к штатным VGA и DVI у MFM-HT95 есть AV, S-Video и компонентный YUV. Гипотетически цветопередача у такой модели должна быть на высоте. Но, сказать честно, цвета у монитора немного отличаются от эталона. Следует также заметить, что все доступные пользователю цветовые профили весьма холодные (10200K, 8000K и 6700K). Матрица отличается высоким уровнем яркости белого цвета. Производитель говорит о высокой контрастности, но даже невооруженным глазом заметно, что это не так. Показатель контрастности далек от соотношения 1000:1. Можно, конечно, снизить уровень яркости, но тогда и цветопередача ухудшится. Этот монитор даёт равномерную подсветку. С другой стороны, верхняя и нижняя части панели менее яркие, что заметно при выводе на экран ярких картинок и фотографий. Время реакции точки у монитора соответствует заявленному. На сегодняшний день стабильные 16 мс – хороший показатель.

Соотношение сторон	16:10
Яркость	400 кд/м ²
Контрастность	500:1
Точка	0.294 мм
Разрешение	1280x1024 точек
Время отклика	8 мс
Тип матрицы	TN+Film
Углы обзора	140° по горизонтали, 130° по вертикали
Интерфейсы	VGA, DVI-D, AV (S-video & композитный), SCART, TV-in

5:4
270 кд/м ²
600:1
0.294 мм
1280x1024 точек
9 мс
S-IPS
178° по горизонтали, 178° по вертикали
VGA, DVI-D, DVI-I

4:3
450 кд/м ²
1000:1
0.294 мм
1280x1024 точек
16 мс
MVA
170° по горизонтали, 170° по вертикали
VGA, DVI-D, YUV, AV

\$690**\$680****\$780**

HYUNDAI Q90U

Дизайн Hyundai Q90U идентичен Q19, который в точности повторяет Q17+ и Q17 соответственно. Основное отличие внутри, в характеристиках ЖК-матрицы со временем отклика 3 мс. Монитор оснащен разъемами VGA и DVI, а также USB-концентратором. Есть также гнездо для наушников и встроенные динамики. Контрастность у матрицы хорошая, да и яркость не чрезмерная. Производители обычно выставляют слишком высокую яркость, чтобы выделить свой продукт на витрине и привлечь внимание покупателя. Цветопередача у Q90U не без изъянов – изначально у этого монитора слишком холодные оттенки. Время реакции матрицы несколько выше заявленных 3 мс, а иногда и вовсе достигает 23 мс. В этом виновата технология Overdrive, которая в Q90U используется слишком активно. Пользоваться таким монитором можно как дома, так и в офисе. Правильная яркость позволит работать с текстовыми документами. Правда, по качеству цветопередачи эта модель далека от идеала и для работы с Photoshop не подойдет. А вот для игр монитор Hyundai станет идеальным решением. Если только покупателя не смущит высокая цена.

SAMSUNG SYNCMASTER 940T

Новые мониторы марки Samsung выходят с заводной регулярностью. Новинка, SyncMaster 940T, построена на базе PVA-матрицы, а также имеет аналоговый и цифровой входы. Градиент на таком экране при любых значениях яркости и контрастности прорисовывается идеально. Подсветка матрицы равномерная по всей поверхности, а углы обзора (как и у всех PVA) близки к 180°! Проблемы все же есть, но их мало. На штатных настройках значение гаммы занижено – это нормально для матрицы производства Samsung. В результате изображение выглядит немного блекло. Проблема решается путем корректировки гаммы в настройках монитора. Цветопередача у SyncMaster 940T близка к идеалу, а вот работа с функцией MagicColor приводит к смещению в сторону темных цветов. У PVA-матрицы Samsung нет функции компенсации отклика, а значит, работает она чрезвычайно медленно. Судя по тестам, время реакции точки достигает 100 мс и лишь иногда снижается до 25 мс. Рекомендовать такой монитор любителям игр и DVD просто нельзя!

Соотношение сторон	5:4
Яркость	270 кд/м ²
Контрастность	650:1
Точка	0.264 мм
Разрешение	1280x1024 точек
Время отклика	2 мс
Тип матрицы	TN+Film
Углы обзора	170° по горизонтали, 170° по вертикали
Интерфейсы	VGA, DVI-D

5:4
250 кд/м ²
1000:1
0.294 мм
1280x1024 точек
6 мс
PVA
178° по горизонтали, 178° по вертикали
DVI-I



\$426



В этой статье рассмотрены далеко не все новые мониторы с диагональю 19". Мы выбрали лишь самые доступные. Вскоре в продаже появятся еще более интересные и уже анонсированные модели.

Несколько слов о RTC. Наибольшую пользу технологии компенсации времени отклика принесла матрицам PVA и MVA, для которых очень большое время отклика на переходах между полутонами всегда являлось серьез-

ной проблемой. Ранее такие дисплеи использовались только для обработки изображений. Сейчас же мониторы на PVA-матрицах с RTC вполне пригодны не только для работы, но и для многих динамичных игр.

TN+Film-матрицы закрепили за собой позиции самых быстрых – раньше этому помогало большое время переключения между промежуточными полутонами (порядка 25–30 мс). С использованием технологии компенсации времени

отклика удалось решить и эту проблему. Viewsonic VX922 – отличный тому пример! На сегодняшний день все новые TN+Film опережают S-IPS-матрицы. Что же касается артефактов работы RTC, возникающих из-за не слишком точной его настройки как на TN+Film, так и на PVA, то явление это временное, пройдет пара-тройка месяцев, и мы увидим довольно качественную реализацию технологии компенсации времени отклика.

Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

ИГРЫ@*mail.ru*



Ежедневно на Games.Mail.Ru:

Рецензии на последние игры

ВидеоОбзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое



ASUS P5W DH DELUXE

Известная своими нестандартными решениями компания ASUS предложила потребителю необычную системную плату стоимостью свыше двух сотен. Компьютерные комплектиующие класса «Премиум». Уникальный в своем роде продукт или хитроумное выкачивание денег?

Архитектура платы позволяет использовать массивные кулеры для охлаждения процессора, окружающих элементов, а также радиаторов на чипсете и силовых схемах.

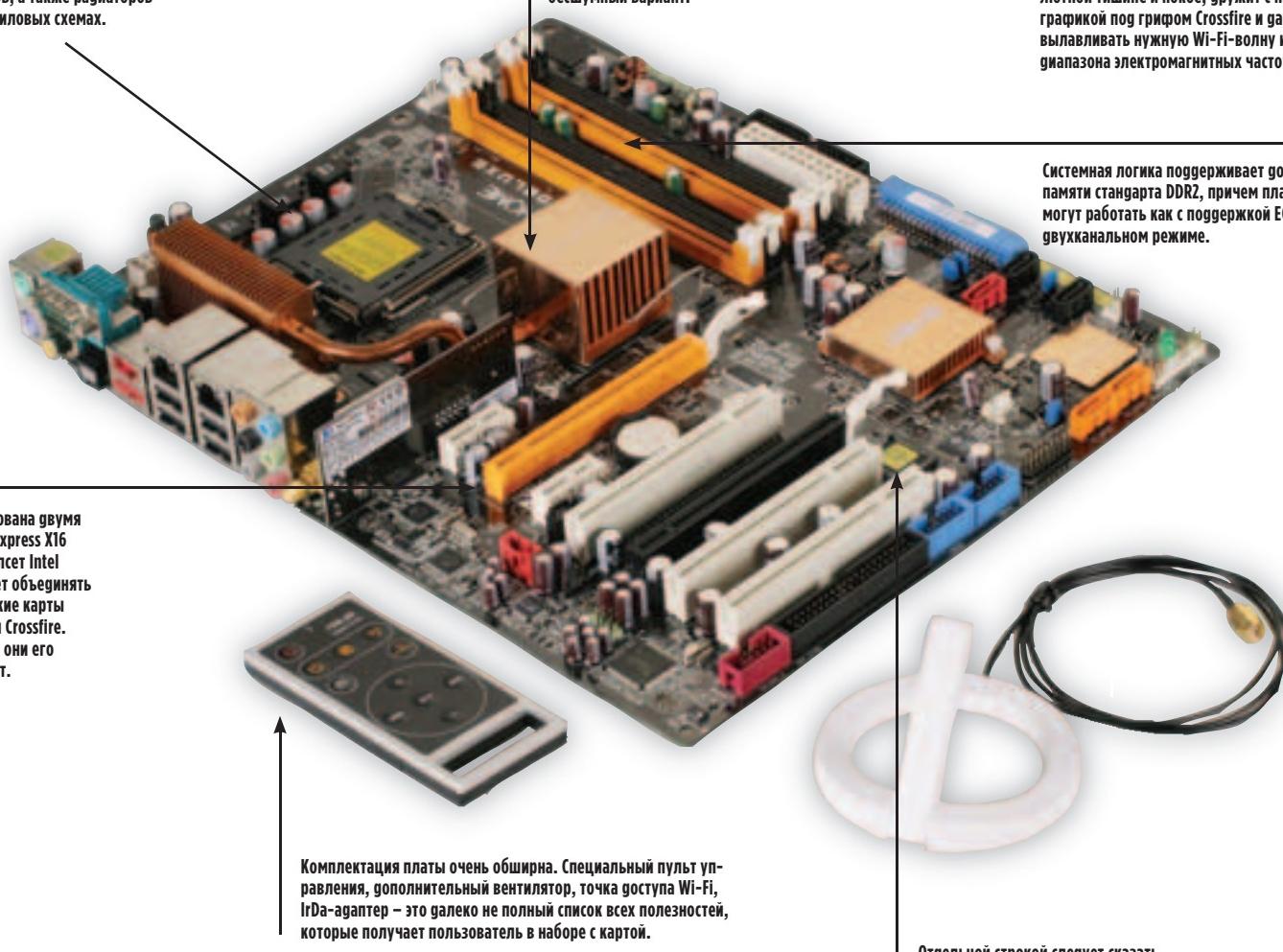
Система охлаждения продумана до мелочей. Термовая трубка, соединяющая медный радиатор на северном мосту с охладителем на MOSFET-схемах, – наиболее оптимальный и абсолютно бесшумный вариант.

Чем интересен?

Эта плата умеет работать с Intel Core 2 Duo в абсолютной тишине и покое, гружит с параллельной графикой под грифом Crossfire и даже обучена вылавливать нужную Wi-Fi-волну из всего диапазона электромагнитных частот.

Системная логика поддерживает до 8 Гбайт памяти стандарта DDR2, причем планки могут работать как с поддержкой ECC, так и в двухканальном режиме.

Плата оборудована двумя портами PCI-Express X16 неспроста. Чипсет Intel 975X позволяет объединять две графические карты по технологии Crossfire. Конечно, если они его поддерживают.



Комплектация платы очень обширна. Специальный пульт управления, дополнительный вентилятор, точка доступа Wi-Fi, IrDa-адаптер – это далеко не полный список всех полезностей, которые получает пользователь в наборе с картой.

Маркировка	ASUS P5W DH Deluxe
Тип	Материнская плата под процессоры Intel есть, ручной регулятор Fanmate 2
Поддерживаемые CPU	Intel Pentium 4 / Celeron / Extreme Edition / Pentium D / Core 2 Duo
Сокет	LGA 775
Северный мост	Intel 975X
Южный мост	Intel ICH7R
Частота FSB	1066 / 800 МГц
Память	8 Гбайт Максимум, DDR2 800/677/533 МГц с поддержкой ECC и двухканальности, 4 x 240-пиновых DIMM слота
Слоты расширения	2 x PCI-Express x16 2 x PCI-Express x1 3 x PCI
Сеть	LAN: гигабитный контроллер Marvell 88E8053 Беспроводная связь: 54 Mbps IEEE 802.11g
Хранение данных	1x PATA канал 6 x SATA каналов 1x e-SATA канал
USB	Поддержка до 8 USB 2.0 портов, имеется 4 доступных на панели
Аудио	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC882M
Форм-фактор	ATX
Цена	\$275

Отдельной строкой следует сказать о широких возможностях настройки BIOS'а платы. Разгон может осуществляться как в автоматическом, так и в ручном режиме, а обновление микропрограммы – с помощью удобной утилиты.

\$275

Вердикт

Материнская плата обладает всем необходимым – качественной системой охлаждения, большим разгонным потенциалом, а также широкой функциональностью. Немаловажную роль играет и производительность системной логики Intel 975X. Новинка показывает отличные результаты в тестовых приложениях.

Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube

5880 р.



PS 2

5040 р.



Xbox 360

15400 р.



Nintendo DS Lite

5600 р.



PSP

6720 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДРОГЕ
ИГРАЙ!

■ Покупку можно оплатить кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ



Resident Evil
1400 р.



Resident Evil 0
(Zero)
1400 р.



Skies of Arcadia
Legends
1820 р.



Wario World
1540 р.



Elder Scrolls IV:
Oblivion
2240 р.



Hitman Blood
Money
2240 р.



Dead or Alive 4
2240 р.



Ninety Nine
Nights
2520 р.



Final Fantasy X
(Platinum)
1120 р.



Getaway: Черный
понедельник (рус. субтитры)
840 р.



God of War
840 р.



Grand Theft Auto:
Liberty City Stories
1288 р.



Ico
1008 р.



Killzone
(Platinum)
840 р.



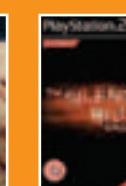
Metal Gear Solid 3:
Snake Eater
(Steel Book Edition)
1960 р.



Prince of Persia:
Warrior Within
1120 р.



Resident Evil 4
(Limited Edition)
1960 р.



Silent Hill
Collection 2-3-4
1568 р.

Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



№20(197)

Год назад

- В середине сентября текущего года компания Nintendo отправила в магазины новую игровую систему Game Boy Micro. По техническим параметрам она ничем не отличается от Game Boy Advance SP, зато заметно меньше своего предшественника.

- Глянцевое эротическое издание Playboy объявило о том, что в одном из ближайших номеров появятся изображения обнаженных героинь сразу из нескольких популярных игр – Карла Валенти из Fahrenheit, Кассии и Тана из Darkwatch, Алекса из 20 Cent: Bulletproof, а также красотки из God of War, Hellgate: London и Playboy the Mansion: Private Party.

- Компании Namco и Bandai обнародовали планы на будущее. Весной текущего года две корпорации заявили о намерении объединиться, и уже этой осенью должны слиться в единую фирму под названием Bandai Namco Holdings.

- По мнению некоторых ведущих японских аналитиков, в скором времени мы станем свидетелями еще одного слияния двух крупных компаний. На рынке может появиться еще одна сила, состоящая из Konami и Capcom.

- 25 сентября в Москве состоялся необычный турнир по игре «Казаки II: Наполеоновские войны», организаторами которого выступили наш журнал и разработчики проекта GSC Game World. Неординарность события придавала место проведения – музей-панорама «Бородинская битва».



№20(149)

Три года назад

- В середине октября в Китае поступит в продажу новая консоль, получившая название iQue Player. Стоить она будет всего \$60. Игровые смогут прямо в магазинах скачивать игры на 64-мегабайтную карту памяти, платя по \$6 за каждый download. iQue Player сможет запускать игры для SNES и Nintendo 64. В планы Nintendo входит выпуск обновленных версий своих хитов, полностью переведенных на китайский язык.

- 16 и 17 сентября в Ницце прошла выставка X03, которую вот уже второй год подряд проводят Microsoft для демонстрации своих последних достижений на ниве игростроения. На ней было показано более 100 новых проектов.

- Sony оспорила в суде решение комиссии Евросоюза о классификации PlayStation 2 как игровой консоли. Компания настояла на том, что ее приставка попадает в категорию компьютеров, что автоматически подразумевает применение более низкой ставки таможенных пошлин.

- Первого октября в Сан-Франциско состоялась презентация программы Missing, позволяющей отслеживать некорректное поведение пользователей онлайновых игр. В презентации участвовали члены Конгресса США, сотрудники американских организаций правопорядка, представители Entertainment Software Association, а также жертвы онлайновой педофилии с ее отцом.



№20(101)

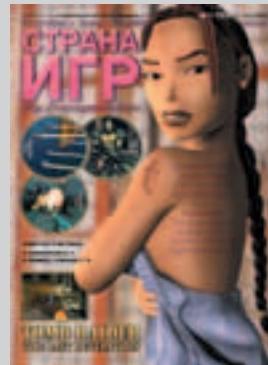
5 лет назад назад

- 25 сентября Sony Computer Entertainment Europe объявила о решении снизить цену на PlayStation 2 с 260 до 199 фунтов. Англия (да и вся остальная Европа) мгновенно превратилась из региона с самой дорогой PS2 в мир в регион с самой дешевой. Отныне в Англии PS2 стоит около 292 долларов США (по сегодняшнему курсу), в Штатах – по-прежнему \$299 (плюс налог с продаж), а в Японии – около \$306.

- Компания Maxis (а точнее, ее большие боссы из Electronic Arts) сообщила, что работа над давно ожидаемым проектом Simville, который представлял собой эзакий «мостик» между SimCity и The Sims, прекращена.

- Аналитики сходятся во мнении, что вместо обещанных 600 тыс. приставок Microsoft сможет поставить лишь 300, а то и меньше. Близость запуска Xbox к премьере GameCube, у которой объемы поставок составят около 700 тыс. в первый же день, может серьезно повредить планам Microsoft.

- Вместе с новым дизайном, который стартует в этом номере журнала, мы решили внести несколько изменений в систему оценок и добавить сопроводительную информацию к каждому из материалов. Теперь у нас появились три специальные награды – серебряная, золотая и платиновая, которые распределяются между играми в зависимости от их общей оценки нашими экспертами.



№20(53)

Семь лет назад

- Времена, когда ребята из Cavedog на волне успеха Total Annihilation делали все, что им хотелось, миновали. На днях было объявлено о «временной приостановке» работы над проектом Amen: The Awakening.

- DMA Design не только работает над Grand Theft Auto 2. Буквально в один день были анонсированы сразу два проекта с очень схожими именами – Grand Theft Auto 3D и Grand Theft Auto Online. Первая игра должна появиться в конце следующего года на PlayStation 2 и PC, а запуск второй планируется на его начало.

- Команда, ответственная за создание Dungeon Keeper 2, не собирается почивать на лаврах. Сейчас она разделась на три примерно равные части. Одна работает над Dungeon Keeper 3, вторая – над Dungeon Keeper 2 Plus, а третья – над совершенно новым проектом, никак не связанным со вселенной DK.

- Слух о том, что id Software делает игру по мотивам The Matrix на движке Quake III, облетел весь Интернет буквально за полчаса и самоуничтожился, когда выяснилось, что все это, мягко говоря, не соответствует истине. И вот в ночь перед сдачей этого номера приходит сенсация. Созданием игровой версии «Матрицы» может заняться знаменитый Хидео Кодзима, автор Metal Gear Solid!

ЭМУЛЯЦИЯ

ATARI JAGUAR

История Atari восходит к далеким семидесятым годам прошлого века: в 1972-ом компании удалось сделать себе имя с Pong – одной из первых игр для аркадных автоматов. За ней последовало множество бессмертных хитов, вроде Asteroids, Space Invaders, Battlezone. Помимо аркадных автоматов, компания выпустила немало приставок, последней и самой мощной из которых была Atari Jaguar. О ней и пойдёт речь.

Сама Atari занималась лишь раскруткой консоли и производством игр, а проектирование взяла на себя Flare Technologies. Работа велась одновременно над двумя проектами: 32-битной приставкой под кодовым названием Panther и 64-битной Jaguar. Дела у «Ягуара» двигались быстрее, и Atari отменила «Пантеру», чтобы сосредоточиться на более многообещающей 64-битной технологии. Система впечатляла техническими характеристиками. Особенно примечательным стало наличие пяти (!) процессоров, объединенных в три чипа. Впрочем, только два из них (вспомогательные) были 64-битными, два – 32-битными, а пятый – 16-битный Motorola 68000. Поэтому к заявлению руководства Atari о значительном техническом превосходстве Jaguar над 32-битными конкурентами пресса относилась весьма скептически.

Atari Jaguar появилась в США в ноябре 1993 года по цене в \$249.99 и вначале продавалась очень хорошо, даже лучше, чем 3DO, релиз которой также состоялся в праздничный сезон. Впрочем, уже в следующем году популярность системы стала неумолимо

снижаться. Поначалу приставку поддержали многие разработчики, однако большинство проектов так и не увидело свет. Одной из причин была невероятная сложность программирования под целых пять процессоров. Кроме этого, картридж Ягуара вмещал максимум 16 мегабайт данных. Это не давало игровой системе с богатейшими возможностями работать в полную силу. В результате было выпущено менее ста игр, многие из которых – обычная калька с 16-биток с незначительными косметическими изменениями. Всего было продано 4.41 миллиона консолей Atari Jaguar – далеко не впечатляющий результат (но и не самый провальный). Наиболее известные игры – Tempest 2000 и Alien vs. Predator (не путать с одноименным проектом для PC). В 1995 году Atari выпустила 2-х скоростной CD-ROM для своей приставки, который подключался через слот для картриджей. Это снимало ограничения на объем игр и открывало широкие возможности. Но, к сожалению, было уже поздно – сердца геймеров принадлежали приставкам от Sony и Sega. Так что на Jaguar CD вышло всего девять игр, а Atari была вынуждена уйти с рынка.

С эмуляцией Jaguar и Jaguar CD дела обстоят не самым лучшим образом. Абсолютным лидером здесь является Project Tempest версии 0.95 (<http://pt.emuunlim.com/>), но он далеко не идеален.

Запускает множество игр, причем многие идут со звуком.

Однако для корректной работы программы необходим процессор с частотой от 2 ГГц – только в

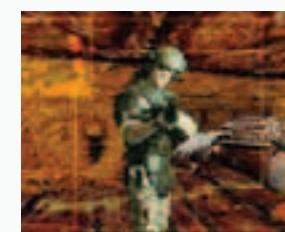
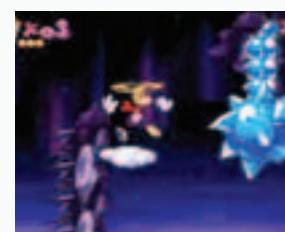
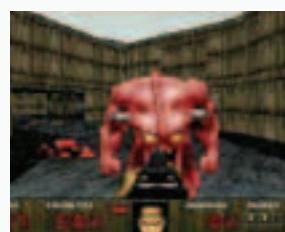
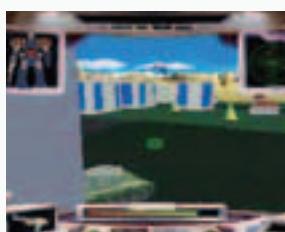
этом случае игры работают на полной скорости. Умеет запускать



как ROM-файлы, так и образы дисков. Настройки практически никаких, зато присутствует поддержка джойстика.

Можно также попробовать эмулятор Virtual Jaguar (<http://www.icculus.org/virtualjaguar/>). Он хоть и немного тормозной и запускает меньше игр, чем Project Tempest, зато работает еще и на Linux, Mac OS и BeOS. Как видите, приятного мало, тем более что даже Project Tempest не обновлялся уже более двух лет. Ужасно обидно, что приставка с таким потенциалом была забыта.

Любопытно, что в конце 90-х всю интеллектуальную собственность Atari Corporation приобрела компания Hasbro Interactive, после чего выложила техническую документацию на Atari Jaguar в открытый доступ. Это позволило всем желающим самостоятельно выпускать игры для приставки. В результате несколько компаний, вроде TeleGames и Songbird Productions, не только завершили работу над заброшенными ранее прототипами игр, но и выпустили совершенно новые проекты для давно позабытой платформы. СИ



Xenogears

ЖАНР: ROLE-PLAYING.

CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: SQUARESOFT

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARESOFT

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

1 Меха-дизайны ни капельки не проигрывают, к примеру, Macross или Zone of the Enders.

2 Уже перестав кривиться от стабильно ужасной внешности мира Игнас, вы увидите это. Через шикарных статичных ракурсов. Раз за всю игру – но!

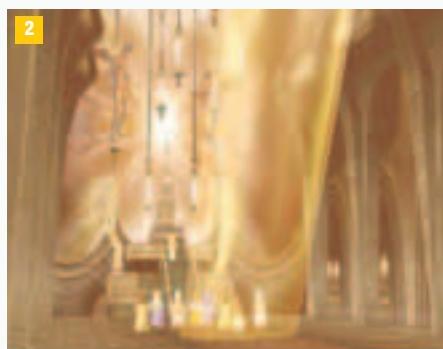
3 Космос, мехи, войны, пафос. И религия.

Хотя я лично никогда не устану ругать Square Enix и поминать добрым словом Square и Enix по отдельности, не могу не признать, что те тоже были не без греха. К примеру, Square, ваявшая каждую Final Fantasy до белого каления, уделяла остальным своим играм настолько меньше времени и сил, что зачастую результаты бывали плачевными.

Xenogears – главная причина уважать потенциал Square, ненавидя политику компании в отношении «не-FF». Масато Като и Тецуя Такахаси, чьи имена видны в титрах Chrono Trigger и нескольких частей Seiken Densetsu, задумали масштабный, выдающийся RPG-проект, призванный стать отдушиной для ненавистников «прокачки», мясорубок и штампов; нашли правильный способ подачи серьёзных тем через сюжетные вставки видеоигры, привлекли к делу космически талантливого композитора – а руководство взяли да и сократи бюджет.

Xenogears можно назвать чем угодно, только не игрой для среднестатистического любителя японских RPG. Поведясь на спрайтовые фигуры персонажей, аниме-ролики, научно-фантастический сеттинг и гигантские пилотируемые мехи, неподготовленный «ролевик» вскоре придёт в ужас от пространных диалогов, невозможности нормально развивать команду, безжалостных боссов и боевой системы, которая больше работает против игрока, чем наоборот. Найдётся и причина попроще – несимпатичный 3D-движок, казавшийся чёртовым ужасом после рендеренного великолепия FFVII. С другой стороны, музыкальные шедевры Ясунори Мицуды из саундтрека Xenogears до сих пор считаются его лучшими творениями – а это вам не мехом управлять.

«Мы перестали напрягаться в попытках выстраивать вменяемый сюжет, планировать схватки и проектировать игровую местность, имейте в виду» – подобная надпись идеально подошла бы второму диску Xenogears. Игроку оставили крошки от пирога – пару квестов да финальное «подземелье». К нам прилагалось гигантское текстовое повествование (дескать, зачем тратить время на скучный геймплей?). Любителям насладиться сюжетом, признаться, повезло немногим больше: лошадиные дозы бреда в лучших традициях The End of Evangelion производят вполне однозначное впечатление. И, конечно, после развязки необычайно приятно узнать, что нами пройден пятый эпизод Эпической Саги. В один прекрасный момент команда Тецуи Такахаси покинула Square – компания наотрез отказалась разработчикам в финансировании следующего Хепо-проекта. На помощь пришла Namco, собравшая обиженных творцов под крылом Monolith Soft, – и создание Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht для PlayStation 2 двинулось полным ходом. Игра, насквозь пропитанная философией немецкого мыслителя Фридриха Ницше, показала несколько свежих ролевых решений и воспринималась почти как НФ-телесериал. К сожалению, Такахаси-сан был отстранён от ваяния второго эпизода, что, очевидно, сказалось на качестве оного – Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose стала ближе к десяткам и сотням консольных RPG категории В, из-за обилия которых жанр забрёл в кризис. Как и многие амбициозные сериалы, Хепо-цикл обещает оставаться незавершённым: третья Xenosaga – пока ещё наша с вами настоящая – объявлена последней из последних. Кажется, в таких случаях принято глубоко вздохать. ☐



«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №3

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

Видеокарта ASUS AX800XL



Ваши письма

мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 15 ноября 2006 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №3»

Подписка в редакции

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ!!!

~~4568 руб.~~  4180 руб.

СТРАНА ИГР



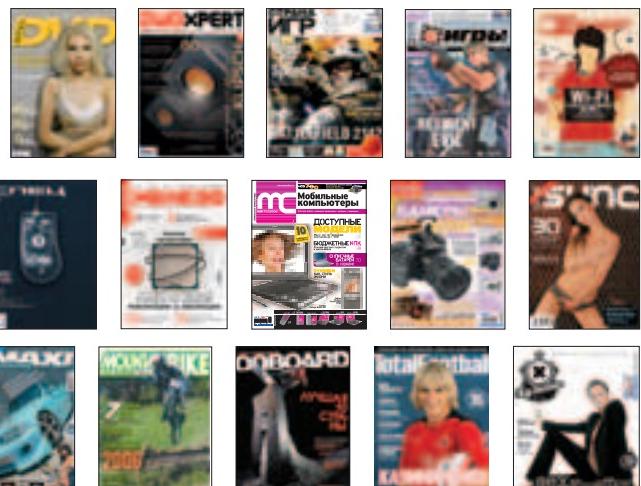
Плюс подарок

ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ДЭНД».

- * **ЯНВАРСКИЙ НОМЕР** – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
* **ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР** – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ.
ПОДРОБНЕЕ О ЖУРНАЛАХ – НА САЙТЕ WWW.GLC.BU

ВПИШИТЕ В ПОДПИСНОЙ КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОЛАРОЧНЫЙ НОМЕР



Полный набор

ПОДПИСКА НА СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ ДВУХ ЖУРНАЛОВ: "СТРАНА ИГР" ПЛЮС "PC ИГРЫ"!

СТРАНА ИГР + РС ИГРЫ

**ГОДОВАЯ ЗА 11 МЕСЯЦЕВ!!
+ ДОП СКИДКА ЗА КОМПЛЕКТ 10%**

5586 рублей

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - * по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - * по факсу 8 (495) 780-88-24;
 - * по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подпись на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ СТОИТ 2280 РУБ.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, звоните по бесплатным телефонам
8(495)780-88-29 (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других

регионов, абонентов сетей МТС, БИЛАЙН и МЕГАФОН). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GAMELAND.RU

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ СТРАНА ИГР+DVD

на 6 месяцев

на 12 месяцев

начиная с _____ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала

Доставлять журнал почтой по домашнему адресу

Доставлять журнал курьером по рабочему адресу (в Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(Отметьте в квадрате выбранный вариант подписки)

Ф.И.О.

Дата рожд. . . . г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ

Индекс

Область/край

Город

Улица

Дом Корпус

Квартира/офис

Телефон ()
код

E-mail

Сумма оплаты

*Курьерская доставка осуществляется только в Москве по рабочему адресу подписчика. Для оформления доставки курьером укажите в подписном купоне адрес и название своей организации.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала « "Страна игр" »

с 200 г.

месяц

Ф.И.О.

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа Сумма

Оплата журнала « "Страна игр" »

с 200 г.

месяц

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Bookshelf

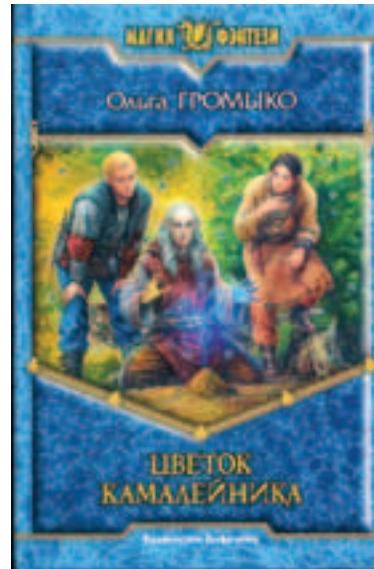


Брюс Стерлинг «Священный огонь»

■ ЖАНР:
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФАНТАСТИКА
«У-ФАКТОРИЙ»

Одна замечательная русская пословица гласит: «Кто не курит и не пьет, тот здоровеньким помрет». Роман одного из основоположников киберпанка рассказывает об обществе, где ее истинность находится под большим вопросом. В конце XXI века мир оказывается во власти стариков. Передовые технологии позволили серьезно продлить жизнь тем, кто угробил свою молодость на построение карьеры. И пусть им приходится правильно питаться и строго соблюдать правила гигиены – это ведь всяко лучше, чем умирать. Или нет? С точки зрения общества, молодежи – тем, кому нет еще сорока лет, – приходится несладко. У таких людей почти нет шансов пробиться наверх. Молодые довольствуются случайными заработкаами или же вынуждены прислуживать старикам. Зачастую они находятся в бегах от полиции или находят утешение в виртуальных мирах. Ведь все в обществе выстроено так, чтобы обеспечить продление жизни элите, – важнейшей областью науки объявлена медицина. Современная «борьба» с курением или генно-модифицированной продукцией – цветочки по сравнению с запретами, действующими в мире «Священного огня». И горе тем, кто смеет их нарушать. Волею автора вышло так, что «старушка» Миа Зиemanн приняла участие в эксперименте по тотальному омоложению человеческого организма – превратилась в юную красотку, сохранив при этом весь свой жизненный опыт. Она получила возможность начать все заново – захочет ли она повторить пройденный однажды путь? Разумеется, нет. Девушка бежит на волю, рискуя положением в обществе и честно заработанной золотой клеткой. Ее абсолютно не волнует, насколько долго просуществует ее юное тело без правильного питания и оздоровляющих медицинских процедур. Она путешествует по злачным местам Европы, выступает на подиуме, заводит ни к чему не обязывающие романы. Один известный анекдот заканчивается словами: «живешь ты абсолютно правильно, но зря». Миа Зиemanн поняла, что такое «не зря», решила стать человеком, чे�м-то большим, нежели «ничто, пытающееся быть женщиной». И не так важно, сколько лет она сможет провести у священного огня настоящей жизни.



Ольга Громыко «Цветок камалейника»

■ ЖАНР:
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФЭНТЕЗИ
«АЛЬФА-КНИГА»

В рамках жанра героического фэнтези существует множество направлений. Истории о красивых эльфийках, суровых гномах и мужественных хуманах – лишь одно из них (возможно, самое распространенное). Автор героического фэнтези может пытаться шутить или пытаться творить высокую литературу, но чаще он сочиняет совершенно прямолинейный боевик, изобилующий хорошо знакомыми читателю штампами. И, конечно, чаще всего целевая аудитория таких произведений – подростки-мальчики в возрасте от десяти до сорока лет. Ольга Громыко пишет немного другое. Это фэнтези женская – но без попыток адаптировать под эльфов и гномов исторический роман, лав стори или «иронический детектив». От мужской фэнтези ее работы отличают иначе расставленные акценты. Больше внимания уделяется быту придуманного писателем мира, меньше – боевым сценам. Намеренно искореняется привычная для фэнтези терминология, нет прямых параллелей и с прошлым нашей Земли. Все придумано с нуля – и читатель не может с первых же страниц понять, каков будет финал. Языки не столь прост, как у большинства «мужских» текстов, он хороший, но без особых претензий. Читать легко и приятно. Ольга Громыко более всего известна своим циклом о ведьме Вольье («Профессия: ведьма»; «Ведьма-хранительница»; «Верховная ведьма»; «Ведьмины байки») и романом «Верные враги». «Цветок камалейника» не имеет отношения ни к тому, ни к другому. Действие книги происходит в мире, где вера в двудиного бога Иггра не подвергается сомнению – ведь только его прислужники способны творить истинные чудеса. Люди слишком привыкли к ним и не готовы лишить себя чар, помогающих вырастить урожай, и родить ребенка, и избавиться от похмелья. Но не слишком ли высока цена, которую они платят за поддержку сверхъестественных сил? Хитроумный горец и простодушный стражник оказываются втянутыми в противостояние между жрецами Иггра и сектантами-отступниками – им предстоит выяснить, на чьей стороне правда. Результат здесь не так важен – процесс достижения цели и так достаточно интересен, чтобы прочесть книгу на одном дыхании.



Хольм ван Зайчик «Дело непогашенной Луны»

■ ЖАНР:
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФАНТАСТИКА
«АЗБУКА-КЛАССИКА»

Согласно легенде, Хольм ван Зайчик – загадочный «евразийский писатель и гуманист», а переводом его работ с китайского занимались некие Э. Выхристюк и Е. И. Худенков. События повестей цикла «Евразийская симфония», куда входит и «Дело непогашенной Луны», разворачиваются в наши дни в выдуманной автором стране Ордусь. Согласно Ван Зайчику, в свое время договор о дружбе между Александром Невским и хан Сартаком не был нарушен, и в итоге на свет появилась огромная держава, объединяющая все территории, где прошла когда-то Орда. За прошедшие сотни лет она не распалась – напротив, эволюционировала в утопическое государство, где мирно живут бок о бок люди сотен национальностей и десятков конфессий. Главные герои цикла — сыщики Багатур Лобо и Богдан Рухович Оуянцев-Сю, расследуют преступления – при этом им чаще приходится решать проблемы этического характера, нежели ловить обычных бандитов и воров. Вячеслав Рыбаков по профессии – филолог-китаист, в душе – патриот своей родины. Возможно, поэтому ему удалось создать необыкновенно правдоподобный мир, где принципы государственного устройства Поднебесной не вытеснили русские, мусульманские или иудейские ценности, а напротив – сглаждали все противоречия. Это лучше всего характеризуется языком Ордуси, где практически отсутствуют привычные нам английские – ван Зайчик нашел им отличные замены в русском и китайском языках. Несмотря на некоторую политическую ангажированность цикла, в работах Хольма ван Зайчика вряд ли стоит искать нападки на существующие в наши дни порядки (разве что на отдельных одиозных личностей). Они нейтральны и добры. Именно поэтому «Евразийскую симфонию» на «ура» приняли в Сети. А некоторые «firmенные» слова ван Зайчика, вроде «единочайтель» (наиболее точная адаптация китайского термина «тунчжи», обычно переводящегося как «товарищ») или «преждеврожденный», уже несколько лет можно встретить в статьях (даже в «Стране Игр»), постах на форумах и личных дневниках без каких-либо пояснений. Теперь вы знаете, откуда они взялись.



Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru



Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал **MAXI**

В продаже
с 4 октября



WideScreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»

РЕЦЕНЗИЯ DVD

350
РУБЛЕЙ

ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА:

Кинопародии – дело сомнительное и недолговечное, редко такие фильмы добиваются чего-то большего, нежели мимолётный успех у зрителя. Такие комедии, как правило, делаются на злоулю дна; они привязаны к политической и социальной обстановке или к картинам, которые пародируют. В 80-х балом правили «Аэроплан», «Совершенно секретно» и «Голый пистолет» от трио Цукер/Абрахам/Цукер, но к середине 90-х троица распалась, а жанр застыл в ожидании свежей крови. И в 2000 году братья Уайнс сняли «Очень страшное кино» – пошлую и вульгарную, но смешную и востребованную комедию, пародирующую «Крик» в частности и все модные молодёжные хорроры в целом. По горячим следам братья выковали продолжение, но в дальнейшем предпочли делать новые проекты, а не клепать сиквелы. На должность режиссёра третьей и четвёртой частей был приглашён сам маэстро Дэвид Цукер и... с его приходом руководство решило «понизить градус» с прокатной категории «R» до «PG13». Шутки стали безобиднее и проще, в кинотеатр пустили школьников, но сам сериал предсказуемо растерял весь свой шарм; след простыл и «той самой» вульгаринчины, что принесла двум первым фильмам скандальную известность.

«Очень страшное кино 4», к сожалению, окончательно выродилось в скорострельную поделку с шутками с давно истекшим сроком годности. Анна Фэрис (Синди) заметно подустала от своей героини, новичок Крейг Бирко (анти-Том Круз) переигрывает, все прочие работают «на автомате»; единственная, кто ещё зажигает, – Реджина Холл (Бренда). При том, что шутки сыплются постоянно, бессвязный сценарий отчаянно тормозит действие, так что в сухом остатке приходится смотреть на череду не блещущих оригинальностью гэгов. Впрочем, не будем чёресчур строги: «Джордж Буш» в исполнении нестареющего Лесли Нильсена просто уморителен. Но в целом пародия получилась неостроумной и подчас даже скучной.

ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА:

Почти что эталон для пятой зоны: анаморфный «чистый» трансфер, английский пятиканальный звук, русские субтитры, огромное количество переведённых дополнительных материалов продолжительностью более трёх часов (включая аудиокомментарии). Единственный недостаток – двухканальная дублированная русская дорожка вместо привычной пятиканальной. И это уже не шуточки, снижаем оценку! В некоторых странах (США, Англия) фильм вышел на DVD в «неподцензурной» Unrated-версии, которая длинней кинотеатральной на 4 минуты. Хотя туда и включено несколько новых и расширенных сцен (удалённых, скорее всего, из соображений возрастной сертификации), в целом разница небольшая и потеряны мы немножко. Зато взамен получили больше допов (к сожалению, ни в одном регионе в их состав не вошли те «удалённые сцены», что расширяют Unrated-версию). Дополнительных материалов очень много и подаются они с изрядной долей юмора и самоиронии. Режиссёр, продюсер и сценарист на полную катушку отрываются в большом интервью «Очень страшная правда: Беседа с создателями фильма», комментариях к фильму и к удалённым сценам. «Съёмки камео группы Youngbloodz», «Рэпперы... Актёры» и «Кастинг» посвящены подбору актёров и пробам на различные роли. «Профессионал смеха» и «Юмор по-цукировски» поближе познакомят зрителя с режиссёром фильма. Пародийную импровизацию на любовное признание Тома Круза в шоу Опры Уинфри ищите в «Импровизации Крейга Бирко». А самым любопытным дополнением мы назовём рассказ о визуальных эффектах.



Автор:
Сергей Лёмиров
seril@gameland.ru

ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 16 ПО 22 ОКТЯБРЯ

ДУРДОМ НА КОЛЕСАХ (RV / ВИДЕОСЕРВИС)

Новая комедия с Робином Уильямсом от режиссёра Барри Зоненфельда выйдет в пятой зоне с множеством интересных переведённых доп. материалов, но без английской дорожки.

НАС ПРИНИЯЛИ! (УПРОЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ; ACCEPTED / UPR)

Занятная молодёжная комедия о «студенте», создавшем собственный университет для всех, кто не прошёл по конкурсу в серьёзные учебные заведения. Упрощённое издание подразумевает широкозернистый трансфер и русскую дублированную дорожку.

ОСТИН ПАУЭРС – ГОЛДМЕМБЕР (AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER / UPR)

Прекрасное переиздание хорошей комедии. Помимо самого фильма, в анаморфе с дубляжем и английской дорожкой с титрами, нам предложат внушительный набор переведённых доп. материалов.

С 23 ОКТЯБРЯ ПО 29 ОКТЯБРЯ

БЕЛЫЙ ПЛЕН (EIGHT BELOW / ВИДЕОСЕРВИС)

Приключенческая драма с Полом Уокером и лайками в кинотеатрах России показана не была, зато наше DVD-издание обещает быть ничуть не хуже, чем в любой другой стране мира. В качестве картинки и звука сомневаться не приходится, а в бонусах нас ждут два аудиокомментария, удалённые сцены и фильм о съёмках.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРМЕНА (THE SUPERMAN RETURNS / UPR)

Однодисковое издание с русским дубляжем, оригинальной озвучкой и субтитрами. Дополнительных материалов не ожидается.

ПЕРЕСТУПИТЬ ЧЕРТУ (WALK THE LINE / 20 ВЕК ФОКС СНГ)

Биографическая лента о Джонни Кэше выйдет на DVD с анаморфным трансфером, русской и английской (с русскими титрами) дорожками. В нагрузку – аудиокомментарии режиссёра и десяток удалённых сцен, к сожалению, без перевода.

СКАМЕЙКА ЗАПАСНЫХ (УПРОЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ; THE BENCHWARMERS / ВИДЕОСЕРВИС)

Спортивная комедия с Робом Шнайдером, Дэвидом Спейдом и Джоном «Наполеон Динамит» Хедером выйдет с одинокой русской дорожкой. На английский язык, титры и дополнительные материалы издатель поскупился.

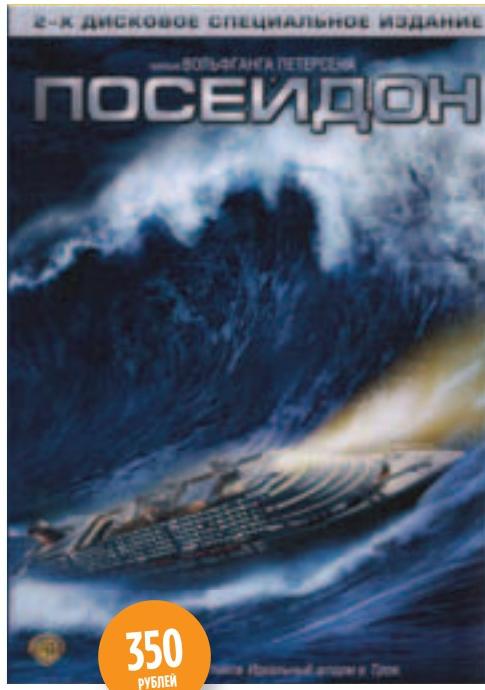
ТЕРМИНАТОР 2 (КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ В МЕТАЛЛИЧЕСКОМ БОКСЕ; TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY / CP)

На первом диске – сам фильм с анаморфным трансфером в режиссёрской версии с английской дорожкой (русские субтитры прилагаются) и тремя русскими треками: синхрон в DD5.1 и DTS и одноголосый перевод Живова в DD5.1 (всё верно, дубляжа нет). Второй диск полностью отдан под переведённые допматериалы: к тем, что были на предыдущем издании, добавлено два новых фильма о съёмках. В металлический бокс вместе с дисками вложены: толстый буклет, постер, колода игральных карт и, возможно, кое-что ещё для настоящих фанатов.

ЧЕРНАЯ ОРХИДЕЯ (THE BLACK DAHLIA / CP)

Не успел отгреметь в прокате нуар-детектив Брайана Де Пальмы, как уже через месяц его выпускают на лицензионном DVD. Анаморфный трансфер (1.78.1), русский дубль в DD 5.1 и DTS и оригинальная дорожка с русскими титрами – классический пример «стандартного» издания CP Digital.

РЕЦЕНЗИЯ DVD

350
РУБЛЕЙ

ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА:

«Посейдон» – римейк знаменитого блокбастера 1972 года, номинированного на несколько технических «Оскаров». Суть происходящего можно описать так: роскошный лайнер попадает под 150-метровую бушующую волну, переворачивается и начинает тонуть. Голливуд всегда славился любовью к переработке уже использованного материала, но в последнее время количество римейков просто зашкаливает, так что вопрос оригинальности сюжета можно и не поднимать.

Как известно, все фильмы-катастрофы довольно длинны, в первую очередь, за счёт детального описания героев в начале, подготовки зрителя к предстоящей драме. Такими были «Титаник», «Идеальный шторм», «Армагеддон» и многие другие. Но не таков наш «Посейдон» – всего 93 минуты, подозрительно мало. «Лишился» полчаса-час (то самое представление героев) скомканы и выброшены – тонуть лайнер начинает уже на 15-й минуте. С одной стороны, от этого сильно страдает глубина образов и чувство сопричастности – главные герои не более чем густки штампов. С другой, мы получили картину с непрекращающимся действием, где у зрителя нет времени даже на осознание происходящего, не то что на сккупку. А вот хорошо это или плохо, каждый решает для себя сам. В американском прокате «Посейдон» под градом критики ушёл ко дну, не отбив и половины бюджета. Но, согласитесь, не так часто на экраны выходит дорогоущий (\$160.000.000!) фильм-катастрофа, где режиссёр не устраивает часовой разминки для знакомства со смертниками. Наоборот – предлагаёт сразу нырнуть в безостановочную гонку со смертью и провести с героями последние

ПОСЕЙДОН: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ; POSEIDON / UPR / WARNER

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9+DVD5
- ВИДЕО: 2.40:1 (16:9)
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.
- ЗВУК: DDS.1 РУССКИЙ (ДУБЛИК), DTS.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ПОСЕЙДОН – КОРАБЛЬ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ (22.42)
- ПОСЕЙДОН – ДЕКОРАЦИИ ВВЕРХ НОГАМИ (10.46)
- КОРАБЕЛЬНЫЙ ДНЕВНИК: ВПЕЧАТЛЕНИЯ СТАЖЕРА КИНОШКОЛЫ НА СЪЕМКАХ (12.22)
- БЛУЖДАЮЩИЕ ВОЛНЫ: ИССЛЕДУЙ ТАЙНУ ПРИРОДНОГО ФЕНОМЕНА (ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ ОТ THE HISTORY CHANNEL) (28.37)
- РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ: «ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРМЕНА», «ДЕВУШКА ИЗ ВОДЫ» (ПЕРЕВЕДЕНЫ СУБТИТРАМИ)

ИЗДАНИЕ:
ОЦЕНКА:

полтора часа их жизни. Конечно, герои эти картонные, но фильм и не лезет в клуб серьёзных драм. Это чистой воды плавучий аттракцион – шумный и красочный. Настоящее испытание для вашего домашнего кинотеатра.

Первый диск «специального издания» полностью отдан под фильм с оригинальным анаморфным трансфером. За исключением пары мелочей (всё же вода и огонь – не самые лёгкие стихии для кодирования), трансфер полностью оправдывает свою «блокбастерную» родословную. На втором диске вы найдёте несколько интересных и увлекательных фильмов о съёмках. Они все как под копирку: все хвалят друг друга и рассказывают, насколько уникально их детище, но смонтированы так, что смотрятся на одном дыхании. «Корабль на съёмочной площадке» рассказывает обо всём понемногу – начиная с различий между оригиналом и римейком и заканчивая спецэффектами. Название фильма «Декорации вверх ногами» говорит само за себя: здесь подробно рассказывается об особенностях съёмки в нестандартном интерьере. А «Блуждающие волны: Исследуй тайну природного феномена» представляет собой получасовой научно-популярный фильм о природном феномене, который и явился причиной трагедии «Посейдона». Личные симпатии автор этих строк отдадут короткометражке «Корабельный дневник: Впечатления стажёра киношколы на съёмках» – это материал о том, как видят производственный процесс выпускница киношколы, работавшая ассистентом на съёмках.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

19 ОКТЯБРЯ 2006 ГОДА

ДИТИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ (CHILDREN OF MAN / UIP)

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
АЛЬФОНСО КУАРОН
КЛАЙВ ОУЭН, ДЖУLIАН МУР, МАЙКЛ КЕЙН

«Дитя человеческое» – одна из самых любопытных и необычных картин осени. Не так часто на экраны выходит настоящая фантастическая утопия, тем более с 150-миллионным бюджетом. Больше всего по стилю этот проект напоминает «12 Обезьян» Терри Гилльяма: обречённое человечество будущего и попытка спасти мир от неминуемого вымирания.

ДРЕЙФ (A DRIFT / WEST)

ТРИЛЛЕР
ХАНС ХОРН
СЮЗАН МЭЙ ПРЭТТ, РИЧАРД СПЕЙТ-МЛ., НИКЛАУС ЛАНТЕ, ЙОМЕРОН РИЧАРДСОН, ЭРИК ДЭЙН

«Дрейф» – сиквел псевдодокументального хоррора трёхлетней давности «Открытое море» про пару, заплывшую в кишащие акулами воды. На сей раз в ту же беду попали школьники, выехавшие отдохнуть на яхте, – выпрыгнув поплавать вдали от берега, они не могут вернуться обратно на борт.

ИЛЛЮЗИОНИСТ (THE ILLUSIONIST / ПИРАМИДА)

РОМАНТИЧЕСКАЯ ДРАМА / ТРИЛЛЕР
НИЛ СУРТЕР
ЭДВАРД НОРТОН, ДЖЕССИКА БИЛ, ПОЛ ДЖИАМАТИ, РУФУС СЮЭЛЛ

Начало 20 века. Вена. Известный на весь мир иллюзионист и фокусник Ейсенхейм заводит роман с невестой наследного принца. Главная загадка фильма – способности героя Эдварда НORTона – обычный ли он иллюзионист, или способен на что-то большее чем фокусы?

ПРОКЛЯТИЕ 2 (THE GRUDGE 2 / CR)

УЖАСЫ
ТАКАСИ СИМИЦУ
ЭМБЕР ТЭМБЛИН, САРА МИШЕЛЬ ГЕЛЛАР

Хотя «Звонок 2» и «Тёмная вода» прошли в прокате довольно вяло, мода переиначивать японские ужасы себя ещё не исчерпала. На этот раз проклятие досталось сестре (Эмбер Тэмблин) главной героини первой части (Сара Мишель Геллар). Как и предыдущее «Проклятье», сиквел снял режиссёр японского оригинала – Такаси Симидзу.

РИКИ БОББИ: КОРОЛЬ ДОРОГИ (TALLADEGA NIGHTS / КАСКАД)

СПОРТИВНАЯ КОМЕДИЯ
АДАМ МАККЕЙ
УИЛЛ ФЕРРЕЛЛ, ДЖОН С. РАЙЛ, МАЙКЛ КЛАРК ДУНКАН

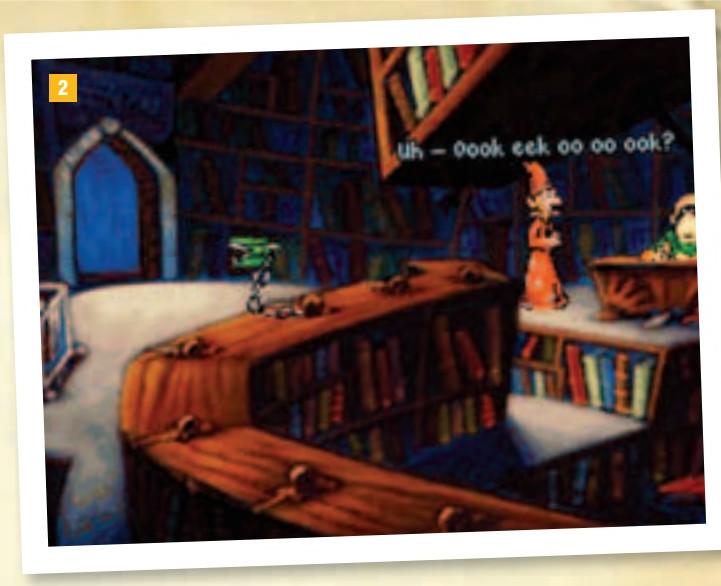
Новая комедия для почитателей таланта Уилла Феррелла и таких фильмов, как «Телеведущий» и «40-летний девственник». На этот раз герой Уилла Феррелла, именитый гонщик Наскар, неожиданно проигрывает новичку и... начинается классический для жанра путь через препятствия и тренировки к победе.

12 ОКТЯБРЯ 2006 Г.

СЕЗОН ОХОТЫ (OPEN SEASON / КАСКАД)

МУЛЬТИФИЛЬМ (3D)
РОДЖЕР АЛЛЕРС, ДЖИЛЛ КАЛТОН, ЭНТОНИ СТАККИ
МАРТИН ЛОУРЕНС, ЭШТОН КУЧЕР,
ЭРИ СИНИЗ, ДЭБРА МЕССИНГ

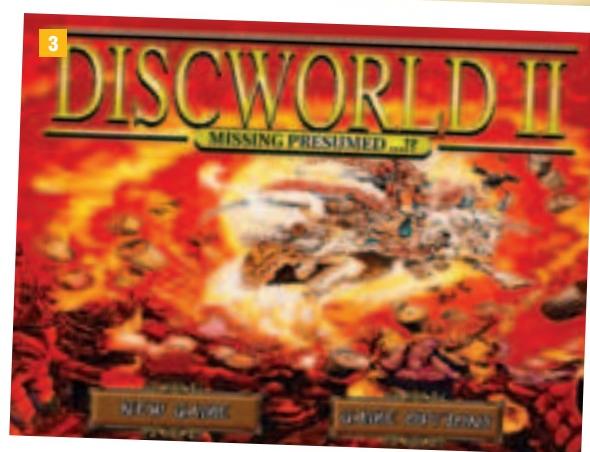
Вот и Sony Pictures присоединилась к производству трёхмерных анимационных лент. Интересно, что должности режиссёров и сценаристов занимают бывшие сотрудники студий Disney и Pixar, а это даёт надежду на хороший результат. Главный герой, домашний медведь, оказывается на воле в самый разгар сезона охоты, и на пару с неврастеничным оленем они должны дать отпор охотникам.



ВЛАДЫКА ПЛОСКОГО МИРА

«ЗДОРОВО РАССУЖДАТЬ О ЧИСТОЙ ЛОГИКЕ, О ВСЕЛЕННОЙ, КОТОРАЯ УПРАВЛЯЕТСЯ РАЗУМНЫМИ ЗАКОНАМИ, О ГАРМОНИИ ЧИСЕЛ, НО ПРОСТАЯ И НЕПРЕЛОЖНАЯ ИСТИНА ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В ТОМ, ЧТО ДИСК ПЕРЕМЕЩАЛСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ НА СПИНЕ ГИГАНТСКОЙ ЧЕРЕПАХИ И ЧТО У МЕСТНЫХ БОГОВ БЫЛА ПРИВЫЧКА ХОДИТЬ ПО ДОМАМ АТЕИСТОВ И БИТЬ СТЕКЛА».

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ. «ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА»



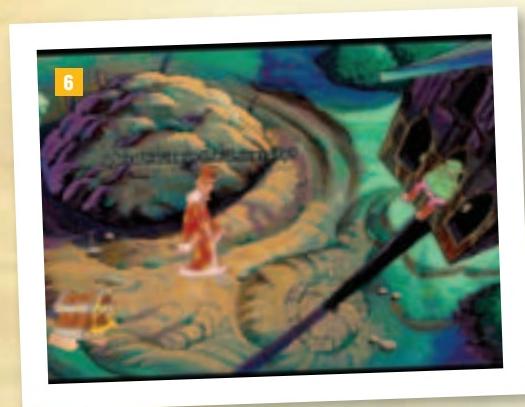
Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Tерри Пратчетт трудится со скоростью хорошо настроенного литературного комбайна. Где-то в далеком 1986-ом требовательная муз Талия, покровительница комедии, щелкнула переключателем и перевела писателя в режим повышенной работоспособности. С тех пор Терри исхитряется выпускать в год по две книги и то и дело номинироваться на всевозможные литературные премии. И хотя Пратчетт работает в крайне далеком от Большой Литературы направлении – юмористическом фэнтези, он считается одним из самых талантливых современных британских писателей. Пратчетт питает странную (не выходящую, впрочем, за рамки пристойностей) любовь к орангутангам, регулярно общается с поклонниками в Интернете, дни и ночи проводит за компьютером и, несмотря на почтенный возраст, обожает компьютерные игры. Зигмунд Фрейд велел искать истоки всего, что происходит с человеком зрелого возраста, в его детстве и отрочестве, посему мы начнем знакомство с самыми азовами жизни писателя, с тех далеких дней, когда он в ползунках исследовал пол небольшого уютного домика семейной четы Пратчеттов. Родился Терри Пратчетт 28 апреля 1948 года в крошечном

английском городке Биконсфилд. В раннем детстве с маленьким Терри ничего сверхъестественного не происходило, он рос совершенно обычным ребенком. Немногочисленные биконсфилдцы, видевшие, как чумазый отприск семейства Пратчеттов возвращается в песочнице зодческие шедевры, вряд ли могли предположить, что наблюдают будущую литературную звезду. Между тем тягу к перу Терри ощущил еще в школьные годы. В тринадцатилетнем возрасте он написал для школьной газеты ироничный фантастический рассказ «Адский бизнес» (The Hades Business). Главный герой – Дьявол – сокрушается из-за того, что в Аду слишком много свободного места. В конце концов он обращается за помощью к некоему пронырливому бизнесмену, с которым они вместе превращают Преисподнюю в парк развлечений. Рейтинги Ада немедленно возрастают до небес, а сам Дьявол неожиданно начинает понимать, что совершил непростительную ошибку. Нельзя сказать, что «Адский бизнес» – шедевр на все времена, но рассказ был довольно неплохо, особенно для столь юного автора. «Адский бизнес» помог Терри заработать первую трудовую колеечку: в 1963 году юный Пратчетт получил за него от журнала Science Fantasy

гонорар в размере четырнадцати фунтов. The Hades Business стал первой работой юного писателя, опубликованной в серьезном периодическом издании. Для пятнадцатилетнего мальчишки это был сенсационный успех. Второй рассказ Пратчетта напечатал в 1965 году британский журнал New Worlds. Это было для юного Терри существенным шагом вперед – издание в те времена считалось ведущим научно-фантастическим журналом Англии. Впрочем, сам рассказ – «Ночной житель» (Night Dweller) – особыми литературными достоинствами не блестал и являл собой типичный образчик не очень умелой «твердей» научной фантастики (то есть фантастики, примой в которой является некая научная идея, а все прочее – лишь подручные средства для её выгодного представления). Если первый опубликованный рассказ писался под явным влиянием творчества Генри Кэттнера, то на второе произведение, похоже, молодого Пратчетта вдохновили тексты Айзека Азимова, Роберта Хайнлайна и Артура Кларка. Судя по всему, Терри оказался на творческом пепельти. Один из указателей сулил британцу нелегкую карьеру литератора-юмориста, другой обещал лавры «хардкорного» фантаста. Вполне возможно, избери Прат-

чет второй путь, в мире бы стало на одного Ларри Нивена больше, но звезды выстроились несколько иначе. «Адский бизнес» оказался молодому автору ближе, нежели «Ночной житель». Пробиркам и сверхсветовым скоростям Пратчетт, в конце концов, предпочел юмор. Между тем в 1965 году Терри окончил школу. Работать по специальности (творить разнообразные металлические и деревянные полезняшки) Пратчетт не захотел и решил полностью посвятить себя буквам. Разумеется, в те далекие дни карьера профессиоナルного писателя юному британцу могла только сниться (два опубликованных в тематических журналах рассказа – это, на самом деле, что капля в пустом ведре), и он, желая всё-таки быть «поближе к бумаге», устроился журналистом в местную газету. Журналисты, как известно, творческие кочевники – они бесстрашно переходят в поисках финансового благополучия из одного издания в другое, из другого – в третье, а из третьего – обратно в первое. В результате этих пертурбаций они обрастают полезными знакомствами, связями, жизненным опытом и другими важными вещами. Единственное, чего в метаниях журналисты так и не обретают, это вожделенных золотых гор. Прат-



1 Сквозь непостижимые
толщи космоса несет свое
брюма вселенская черепаха
Великий А'Тун, и бремя это
состоит из четырех слонов-
исполинов, подпирающих
спинами диск Плоского
мира.

2 Первая, но далеко не по-
следняя встреча с чудесным
библиотекарем.

3 Плоский Мир во всей красе.

4 Маразм скосил ряды героев.

5 И вновь наш славный
библиотекарь. Попытка
конструктивного аналога
с ним приводит к тычкам и
сиячкам.

6 Что за милая синичка на нас
смотрит из гнезда? Гоблин
то кровососущий или все же
стремоза?

четт уже прошёл все круги журналистских скитаний и поработал в нескольких различных газетах, когда неожиданно выптащил свою счастливую карту. Как-то раз его отправили брать интервью у одного из начальников небольшой издательской компании. Поболтав с мистером Ван Дюреном о том и о сем, Пратчетт невзначай упомянул, что сам немножко пишет (и даже публикуется в известных журналах) и совсем недавно закончил работать над романом. Издатель заинтересовался. Таким образом, в 1971 году вышла первая книга Терри Пратчетти – «Люди ковра» (*The Carpet People*). Юмористический роман, главные герои которого – племя микроскопических существ, проживающих на ковре, скитаются по бескрайним шерстяным просторам в поисках нового дома, пришелся читателям по вкусу. Несмотря на некоторые шероховатости и ограхи, присущие произведениям начинающих авторов, книга «Люди ковра» получила неплохую оценку критиков, чем окончательно убедила двадцатирхлетнего Пратчетта в том, что у него нежных отношений с литературой есть будущее.

В 1976 году, в том же самом издательстве, куда пятью годами ранее Пратчетт приходил брать интервью, выходит его новый роман «Темная сторона солнца» (*The*

Dark Side of the Sun). В этой книге Терри, сделавший окончательный выбор в пользу юмористической беллетристики, посмеивается над своим мимолетным увлечением «твёрдой» научной фантастикой. В 1981 году в магазинах появляется новый роман Пратчетта – «Страт» (*Strata*), в котором подтрунивание над канонами «твёрдокаменной» научной фантастики достигает вершины. И совсем неудивительно, что в качестве объекта пародирования Терри избрал романы сиявшего в те годы на литературном небосклоне Ларри Нивена. С 80-го года Пратчетт прекратил метаться из одной местной газеты в другую и занял почетную должность пресс-атташе Центрального электроэнергетического управления. Именно в тот период относительного финансового благополучия Терри и начал работу над серией романов, которые впоследствии кардинально изменили облик современной юмористической литературы и вошли в историю как один из самых смешных и остроумных книжных циклов двадцатого века.

Плоский Мир

Первый роман серии был издан в 1983 году. Назывался он «Цвет волшебства» (*The Colour of Magic*) и знакомил читателей со злоключениями неумелого волшебника

Ринсвинга и простофили-туриста Двацветка, путешествующих по удивительному Плоскому Миру, покоящемуся на спине гигантской черепахи. В «Цвете Волшебства» Пратчетт удивительно забавно передёрнул многочисленные штампы и клише фэнтезийной литературы. Однако роман привлекал читателя не только уморительной пародией, но и отличной проработкой сюжета и бойким слогом. Терри Пратчетт написал не просто смешной роман, он создал великолепный литературный памятник, прекрасное и предельно качественное произведение словесного искусства. В 80-х жанровую нишу заполнили многочисленные ремесленники, штампующие куцые и похожие друг на друга как капли воды романы о борьбе бесстрашных героев с Вековечным Злом, и книга Пратчетта была глотком свежего воздуха для тех читателей, которые воспринимали фэнтези как литературу, но не как бессмысленный текстовый попкорн.

Именно «Цвет волшебства» представил читателям Пратчетта как умного, ироничного и очень талантливого писателя. Отказавшись от набивших оскомину жанровых клише, британец принялся прививать на жанровом древе исконно британские литературные черенки. В то время как большинство со-

Именной указатель

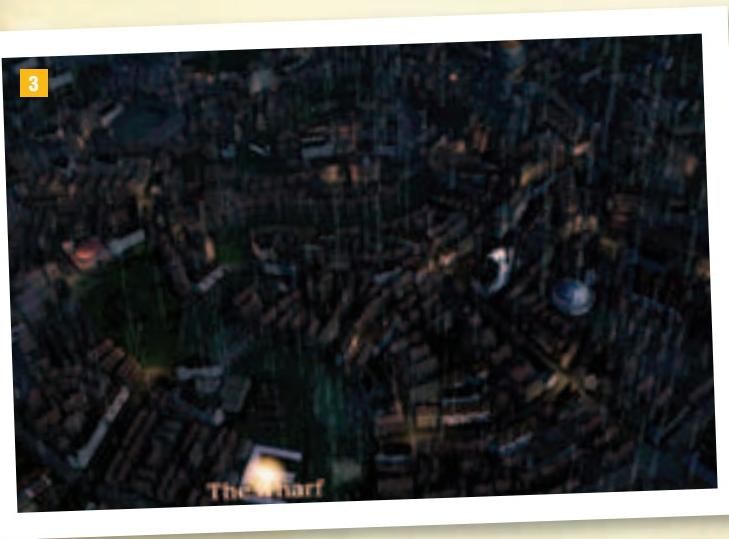
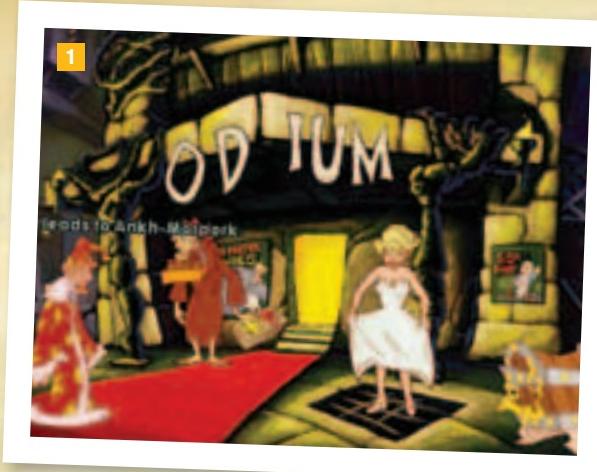
Ларри Нивен (род. 30.04.1938) – один из выдающихся писателей-фантастов XX века, прославившийся своими произведениями в жанре «твёрдой» НФ. Один из самых известных его циклов – «Мир-Кольцо».

Пэлэм Грэнвил Вудхауз (15.10.1881 – 14.02.1975) – мастер английской юмористической новеллы. Автор многочисленных книг, среди которых особняком стоит серия «Дживс и Вустер». Оказал огромное влияние на современную юмористическую литературу Британии.

Ивлин Во (28.10.1903 – 10.04.1966) – английский писатель, широко известный благодаря своим сатирическим произведениям. Прекрасный литературный стилист, мастер языка – его «серъезный» роман «Возвращение в Брайдсхед» запросто поспорит с «Бугденброками» нобелевского лауреата Томаса Манна.

Эрик Айбл (род. 29.03.1943) – один из участников британской комической группы «Монти Пайтон». После распада «питонов» нередко участвовал в озвучке различных компьютерных игр.

Ринсвинг – вымышленный персонаж, герой многих романов из цикла о Плоском Мире.



Рианна Пратчетт

У Терри Пратчетта есть взрослая дочь – Рианна Пратчетт. Она, вы не поверите, крупный специалист в области электронных игр. Рианна довольно долго сотрудничала с журналом PC Zone, после чего подалась на вольные хлеба и начала писать статьи для различных игровых и компьютерных изданий. Кроме того, она консультирует авторов, пишущих сценарии для компьютерных игр. Она принимала активное участие в создании ролевой игры Beyond Divinity и работала над сценариями для Pac-Man World 3. Рианна обожает старые игры, разработанные компанией Bullfrog, в частности Theme Park и Dungeon Keeper, проводит немало времени, играя в Сети в Age of Mythology. Кроме того, дома у Рианны внушительная коллекция консолей, а любит она в свободное время помахать мечом в Soul Calibur.

ратников по жанру соревновались, кто более бестолково перепишет Толкиена и Говарда, Терри Пратчетт обратился к классике сатирической и юмористической прозы. Исходным материалом для него стали романы бессмертных английских классиков – Джонасана Свифта, Чарльза Диккенса, Пэлэма Вудхауза и Ивлина Во. На фоне тщетных потуг многочисленных пишущих современников Пратчетт, вдохновлявшийся текстами мастеров британской Большой Литературы, выглядел как титан рядом с пигмеями. В 1986-ом Пратчетт заканчивает вторую книгу из цикла о Плоском Мире – «Безумная звезда» (The Light Fantastic), в которой читатель вновь встречается с полюбившимися героями. А в 1987-ом Пратчетт подписывает контракт с крупным издательством Gollancz, и «плоскомирные» романы начинают сыпаться как из рога изобилия. Серия обрастает подзаголовками – помимо Ринсвина, появляются и другие «постоянные» герои. Терри предоставляет Центральному электроэнергетическому управлению возможность подыскать нового пресс-атташе, а сам окончательно уходит на вольные хлеба. Серия о Плоском Мире ежегодно пристает парой новых книг. Критики и читатели недоумевают – как,

работая в столь быстром темпе, Пратчетт ухитряется держать планку качества на недосгаемой высоте. Сравнение с одним из величайших юмористов XX-го века – Пэлем Вудхаузом – напрашивается само собой. Вудхауз, выпустивший за свою долгую литературную жизнь без малого сотни книг, канонизировал все те приёмы, которые весьма удачно использует сейчас Пратчетт. Гениальные и при этом простые сюжетные эскапады, феноменальная игра слов, экстремальное жонглирование героями и обстоятельствами, верность колоритным персонажам – Пратчетт, создавая Плоский Мир, уверенно следует творческому пути Вудхауза. На задней крыше обложки «Черной» «экскомовской» серии от книги к книге цитируют строчку из популярной британской газеты Independent: «Пратчетт не менее забавен, чем Вудхауз, и столь же остроумен, как Во». И это не аванс британскому «фэнтезёру». Он действительно пишет так же смешно, как писал гениальный Вудхауз. Сравнение с другим грандмастером – Ивлином Во – тоже вполне заслуженно. Пратчетт нередко приправляет свои романы остро-перечной язвительностью, такой же, как та, что придавала сатирическим произведениям Во неотразимый пикантный вкус.

За заслуги перед литературой Терри Пратчетт становится в 1998

году кавалером Ордена Британской Империи. В 1999-ом он получает почетную докторскую степень по литературе Уорикского Университета, в 1999-ом – университета в Портсмуте, в 2004-ом – Бристольского Университета. Поскольку Пратчетт продолжает писать и останавливаться не желает, то, скорее всего, в ближайшие лет двадцать он станет почетным доктором наук всех престижных британских университетов. Сегодня в цикл о Плоском Мире входят тридцать четыре полноценных романа, четыре рассказа, несколько справочников и «книг с упоминаниями». Кроме того, по мотивам некоторых романов поставлены спектакли, снято несколько мультфильмов и разработаны два ролевых набора (GURPS Discworld и GURPS Discworld Also). Пять книг Пратчетта легли в основу радиопостановок. Впрочем, одним лишь Плоским Миром Пратчетт себя не ограничивает. Время от времени он выпускает внесерийные произведения, среди которых особо следует выделить написанный в соавторстве с Нилом Гейманом роман «Добрые предзнаменования» (Good Omens).

Теперь вы – волшебник Ринсвинг

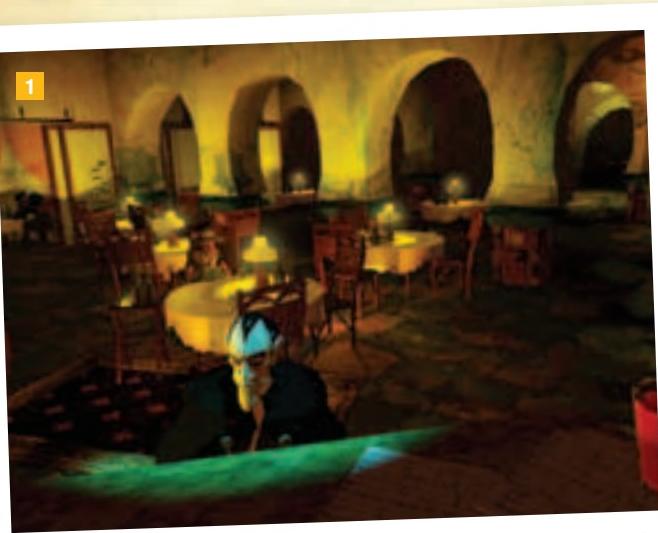
Первая компьютерная игра, посвященная Плоскому Миру, вышла

1 Ах, Мэрилин, когда же ветер позволит ваш узреть талант?..

2 Вооружившись косой, летает Смерть за колбасой.

3 Вечный дождь вечная ночь, тусклый свет фонарей. Да, это настоящий нуар.

4 Через несколько секунд гном-шантажист пропадет носом землю. Игры кончились, это Discworld Noir. Здесь все по-взрослому.



спустя три года после появления на свет стартового романа цикла. *The Colour of Magic*, разработанная компанией Delta 4 Interactive, вышла в далеком 1986 году одновременно на трех платформах – ZX Spectrum, Amstrad CPC и Commodore 64. Игра представляла собой интерактивную версию романа «Цвет волшебства». Ничем особенным среди многочисленных interactive fiction adventure она не выделялась, за исключением, пожалуй, нестандартного подхода к навигации: авторы, решив сохранить географическую чехарду, присущую оригинальной книге, назвали все стороны света так же, как они именовались в книге (*Hubward*, *Rimward*, *Widdershins*, *Turnwise*). В результате даже самые бывалые герои интерактивных приключений испытывали, пытаясь поиграть в *The Colour of Magic*, приступы топографического кретинизма. Нам, детям эпохи графических игр, тяжело это представить, но в те времена, когда львиную долю всех приключенческих игр составляли именно interactive fiction, подобные вольности действительно могли отпугнуть казуальных геймеров. Представьте, что в наши дни кто-то решил выпустить FPS, управление персонажем в котором осуществляется исключительно с помощью функциональных

клавиш (F1, F2, F3...). Я неспроста столько внимания уделяю этим «управленческим» тонкостям – просто больше игра от сонма конкурентов ничем не отличалась. Ныне *The Colour of Magic* спит вечным сном на свалке игровой истории и представляет интерес разве что для самых прохождёных поклонников Плоского Мира. Второе обращение представителей игровой индустрии к Плоскому Миру состоялось в 1995 году. Пари из Perfect Entertainment закончили работу над чудесным квестом *Discworld*. В том же самом году компания Psygnosis Limited выпустила игру для PC, PlayStation и ныне канувшей в веках тридцатидвухбитной консоли Sega Saturn. Символично, что главного героя игры – волшебника Ринсвина – озвучил Эрик Айдл, один из легендарных «Монти Пайтон» (британская комик-группа справедливо называют одним из «внелитературных» вдохновителей Терри Пратчетта). Квест получился загадене – красивый, интересный, неимоверно смешной и умеренно сложный. Некоторые головоломки напрочь лишены какой бы то ни было логики, но это как раз идёт игре только на пользу. Создателям удалось прекрасно передать дух книг Пратчетта: высококультурные шутки, органично сочетающиеся с

«юмором на грани фола», блестящее графическое представление персонажей, неординарный подход к построению диалогов – все это должно радовать почитателей творчества британского писателя. В основу игры положена книга «Страж! Страж!» (*Guards! Guards!*, 1989), восьмью по счёту роман Пратчетта, посвященный Плоскому Миру. Главному герою, волшебнику Ринсвина, предстоит разобраться с терроризирующими город Анк-Морпори (в романе непосильную задачу по пакификации дракона взвяли на себя другой герой – полицейский Самуэль Ваймс, однако разработчики игры справедливо решили, что маг-недоучка – значительно более яркий персонаж). С этой целью он должен посетить множество разнообразных мест, собрать умы нужного и не очень скарба и пообщаться с местной двуногой фауной. Особый шарм игре добавляет то обстоятельство, что большинство жителей Плоского Мира в нашем представлении совершенно безумны. Поэтому попытки заговорить с ними нередко приводят к весьма неожиданным последствиям. С технологической точки зрения *Discworld* ничего выдающегося собой не явila – это обычный point-and-click квест, однако сделан он настолько хорошо, что даже спустя десять лет

после своего выхода продолжает восхищать игровых ветеранов. В 1996 году Perfect Entertainment завершает работу над продолжением *Discworld* – *Discworld II: Mortality Bytes* (в Великобритании игра называлась *Discworld II: Missing Presumed*). Выпустила ее, как и первую часть, компания Psygnosis Limited. Список игровых платформ со временем первой части ничуть не изменился. В *Discworld II* мы опять встретимся с колдуном-недотёпой Ринсвином, которого и в этот раз озвучивает великий и ужасный Эрик Айдл. Однако теперь задача перед ним не в пример более сложная: волшебнику необходимо убедить Смерть вернуться к своим прямым обязанностям – убиению отживших свой век существ. В мире, где все категорически бессмертны, жить довольно сложно, поэтому население обращается за помощью к своему любимому неуклюжему герою, уже однажды спасавшему мир от Крупных Неприятностей. Ринсвин, разумеется, особого воодушевления не испытывает, однако под давлением обстоятельств вынужден согласиться еще разок побывать в шкуре Спасителя Плоского Мира. Сюжет игры основан сразу на нескольких книгах Пратчетта, в первую очередь на романе «Мрачный жнец» (*Reaper Man*, 1991). Внешне

1 Вампир Самуэль исполняет печальный блоз. Не о крови вовсе, не о мясе, о высоких чувствах о своих.

2 Всего лишь красноглазый голем, занятый погружкой ящиков.



1



2



3

Плоский Мир в телефоне

В мае этого года увидела свет игра Discworld: The Colour of Magic, разработанная компанией Blue Sphere Games специально для популярной мобильной платформы J2ME (это основной стандарт на рынке мобильных игр, поэтому, если у вас есть современный мобильный телефон, то Discworld: The Colour of Magic у вас, скорее всего, работать будет). Как следует из названия, в качестве сюжета игры взята история из старового романа цикла о Плоском Мире – «Цвет Волшебства». Вам предстоит, управляя колдуном Рингсвингом, обеспечить комфортное существование туристи Двацветку, жаждущему осмотреть все достопримечательности малогостепенного города Айк-Морпорк. Местные жители только и ждут момента, чтобы ограбить туриста, однако вы вооружены магическим фотоаппаратом, помогающим ослеплять негодяев. Кроме того, недалеко по соседству бегает магический сундук Двацветка, готовый, защищая хозяина, пожрать всех супостатов.

Эта простенькая, но довольно забавная игра порадует тех поклонников Пратчетта, которым не хватает частички Плоского Мира в их мобильных телефонах.

Mortality Bytes значительно улучшился по сравнению со своим предшественником, но в целом – это все тот же Discworld, полный прекрасного английского юмора и крайне занятых головоломок. Неудивительно, что поклонники первой части игры приняли сиквел с восторгом. Последняя на сей момент электронная игра, имеющая непосредственное отношение к Плоскому Миру Терри Пратчетта, Discworld Noir, разработанная опять-таки Perfect Entertainment и изданная в 1999 году компанией GT Interactive, различно отличается от двух предыдущих частей цикла. Во-первых, главный герой игры больше не Ринсвинд, а частный детектив Льютон. Во-вторых, Плоский Мир прирос дополнительным измерением – графика в Discworld Noir, по большей части, заранее отрендерена в 3D (окружение, тем не менее, осталось двухмерным – двигаться персонажам предстоит в строго определенных направлениях). В-третьих, Discworld Noir – это настоящий нуар, «чёрный» детектив, до отказа набитый роковыми женщинами, предателями, убийцами и продажными копами. В отличие от двух предыдущих частей игры, Discworld Noir не связан с романами Пратчетта, его сюжет полностью самостоятелен. Некто Карлотта фон Убервальд

обращается к страдающему от безделья Льютону с просьбой найти человека по имени Манди, ее пропавшего любовника, и обещает частному детективу солидное вознаграждение в случае успешного завершения миссии. Льютон берется за это дело, однако довольно быстро обнаруживает, что все далеко не так просто, как ему казалось в начале. Discworld Noir – настоящий шедевр игрового искусства. И дело здесь не только и не столько в прекрасном визуальном решении и очаровательной музыке, Discworld Noir – очень умная и тонкая игра. Знатоки нуара без труда обнаруживают огромное количество отсылок к классике жанра, а почитатели пратчеттовского цикла приходят в восторг от возможности взглянуть на любимый мир под новым углом. Разработчики ухитрились сделать невероятное – нарядить шутовской мир Пратчетта в черные одежду нуара. Фантастически сложная задача, с которой парни из Perfect Entertainment справились на пять с плюсом. Сам Пратчетт принимал непосредственное участие при создании Discworld Noir – консультировал создателей, написал некоторые диалоги и подготовил вступление для прилагающегося к игре буклета. Discworld Noir – один из лучших и, пожалуй, наиболее недооцененных квестов конца

90-х годов минувшего века. Любой уважающий себя геймер обязан хотя бы взглянуть на него одним глазком, ну а если этот геймер еще и поклонник творчества Терри Пратчетта, то пройти Discworld Noir для него – святая обязанность. То же самое справедливо и для поклонников нуара, на которых разработчики электронных игр крайне редко обращают внимание. В общем, must see.

Termine

Что-то уж больно часто в последнее время я вынуждена завершать статьи словами, что разработчики и издатели совсем запамятовали об обозреваемом в материале явлении. К сожалению, не станет исключением и этот раз. После выхода Discworld Noir индустрия о Пратчетте забыла и, кроме одной игры для мобильных телефонов, более ни одного проекта, имеющего отношение к Плоскому Миру, с тех пор не появлялось.

Писать о том, как сильно я надеюсь на то, что в ближайшем будущем воротили рынка электронных развлечений вновь вспомнят о чудесном британском писателе Терри Пратчетте, я не стану, дабы не ввергать вас в пучину мучительного дежавю.

Думаю, вы и так все поняли. Я уже привыкла быть Пенелопой.

1 Свидание в стиле нуара.

2 Это вовсе не герой вестерна Серджио Леоне. Мистер Терри Пратчетт собственной персоной!

3 Не рисунок-фризлист творческого конкурса ясельной группы детского сада, это – графика из игры Colour of Magic.

adidas®

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР



adidas.com/football

"ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР"!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ

ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ \$135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при
регистрации на сайте www.total-football.ru.

Подробности на сайте www.total-football.ru

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ –
ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ
ЧЕМПИОНОВ 2006/07



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ АНИМЕ: Кровь Триединства (Trinity Blood) ■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Томохиро Хирата, 2005 ■ ИЗДАТЕЛЬ: «Мега-Аниме» ■ СТУДИЯ: Gonzo ■ КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 24 ■ НАШ РЕЙТИНГ:

Банзай!

КРОВЬ ТРИЕДИНСТВА

Вот что бывает, если мешать научно-фантастический, индустриальный сюжет с мистической фэнтези. «Кровь Триединства» закидывает сюжетную уодочку в будущее: через несколько сотен лет после большой промышленной катастрофы. Технология перестала быть общедоступной, оставшись во власти аристократов и фаворитов, а прогресс откатился в средневековье. Или, точнее, в эпоху ренессанса, барокко и рококо. Мир возвращается к гегемонии Ватикана, религия вновь становится неотъемлемой частью жизни, а охота на ведьм – любимым развлечением праздной черни. А потом над человечеством нависает новая, непонятная и необъясняенная угроза, вирус, превращающий людей в чудовищ. Новому врагу дали старое имя: кровососов прозвали, как в старые времена, вампирами. Святая церковь снаряжает кибернетических охотников, вооруженных благодатными пистолетами, серебряными пулями и священными гранатами. Но есть в конфликте и третья, самая сильная и наименее заинтересованная сторона. Уполномоченный исполнитель Специального отдела Министерства по делам Святой Церкви Ватикана Авель

Найтруоид излагает свою философию в конце первой серии: «Люди едят животных. Вампиры пьют людскую кровь. Значит, возможно, где-то существует тот, кто питается кровью вампиров?» И этот кто-то оказывается гораздо ближе, чем многие думают. Неуклюй и нескладный добряк и биссон Авель с коммуникационной серёжкой в левом ухе и револьвером с гравировкой «Оптимизм и добродетель» под мышкой плохо подходит на роль священника. И это неспроста. Потому что он в самом деле не столько священник, сколько секретный агент под кодовым именем «Крусики». Авель произносит волшебные слова «Наномашины «Крусики-02», пуск!», и внутри него просыпаются миллионы крошечных роботов (роботов ли?), которые делают его сильнее, чем даже большинство вампиров, а в руках у героя из воздуха (из воздуха ли?) появляется «не железная, но и не резиновая» коса. Чем сильнее становится Авель, тем труднее ему сохранить человеческий разум и контроль над собой. Поначалу он запускает наномашины на сорок процентов мощности, чтобы не сойти с ума. Впрочем, шанс сойти с ума у него ещё будет, и не один. Откуда взялся наш Авель, что ему



нужно и куда его действия приведут мир, мы собираемся узнавать на протяжении двух дюжин серий. Прочие служители всеблагого Господа тоже те ещё зомби, киборги, мутанты и сволочи. Молчаливый Трес Икс (кодовое имя Ганслингер) называется человеком лишь де-юре. Его тело полностью собрано из шестерёнок, валов,

шатунов, полупроводников и конденсаторов, которыми управляет булькающий в питательном растворе человеческий мозг. Трес руководствуется логикой, ов всецело предан церкви и исполняет приказы с маниакальной точностью, что резко контрастирует с вольнодумством во имя доброты, которым так часто злоупотребляет

АНИМЕ-БОНЫСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете отрывок сериала «Кровь Триединства»; российский трейлер полнометражного средства для чистки мозгов «Призрак в госпехе: Невинность»; клип Life's Futakoi, смонтированный из сцен аниме Futakoi Alternative на композицию Drinking for 11 группы Mad Caddies; официальный музыкальный клип на песню Wait & See звезды японской поп-сцены Утаги Хикару.



Аベル. И если механический Трес Икс может на равных сражаться с вампирами, то семнадцатилетняя монахиня Эстер Бланшетт – типичная «жертва с характером». Она возглавляет бесполезную партизанскую группу «Ишватский Фронт Освобождения Человечества», а в сериале держится на втором плане: страдает, подбадривает, борется, исполняет

роль «партизана, несчастного в своей невинности». За кадром в первых сериях остаются многие, очень многие важные представители святой церкви, 399-ый Папа Римский, другие «круизники». Вообще, вампиры в аниме – тема избитая и затасканная. Зрители находят в «Крови Триединства» десятки «намёков» и «заимствований». Самые

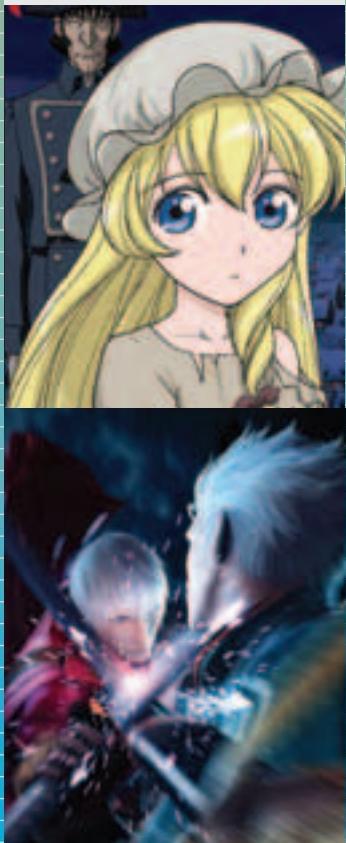
банальные сравнения это «Хеллсинг» (сверхвампир на службе церкви), «Крестовый поход Хроно» (мистико-индустриальное противостояние церкви и нечисти) и, внезапно, Trigun – миролюбивый воин Аベル многим напоминает тамошнего Ваша. При желании можно отыскать параллели и с западными источниками, начиная от «Терминатора» и заканчивая ролевой игрой Vampire: The Masquerade. Некоторую самобытность «Крови Триединства» добавляет литературное прошлое: аниме-сериал создан по мотивам очень длинной и запутанной серии романов Сунао Есиды и Кентаро Ясуи, идущих в двух временных линиях: приквелы Rage Against the Moons и продолжение Reborn on The Mars. Мир «Крови Триединства» гораздо глубже, чем можно увидеть по первым сериям аниме. Но – без паники! Окунуться в загадочный мир Святой Церкви и нечистой силы помогает потрясающий 44-страничный буклет, вложенный в коробку с каждым диском коллекционного российского издания от «Мега-Аниме». События любого эпизода подробно комментируются на специальных разворотах. Пример: в аниме Аベル вытряхивает из кошелька последние монеты и с сожалением



Октябрь – время для очередного аниме-сезона и анонсов на 2007 год. Первые новости пришли со студии Gonzo. В следующем году на экранах появится анимационная адаптация шекспировской «Ромео и Джульетты», названная мной латиницей: Romeo x Juliet. Японцам уже показали эксклюзивный трейлер. Очевидцы было думали, что это реклама второго сезона популярного нынче «Шевалье Д'Эона» (Le Chevalier d'Eon)... и были шокированы появившимся в финале ролика названием. Мы гадаем о сюжетных заворотах (Ромео – гей? Ромео превращается в Джульетту? Джульетта охотится на монстров?) и представляем себе сериал примерно вот таким:



Тем временем Nippon Animation открывает страницу 52-серийного аниме по роману «Отверженные» Виктора Гюго. Японский вариант называется Les Misérables: Shoujo Cossette (наши знания японского и французского языков подсказывают, что это означает что-то вроде «Отверженные: Лесбиянки на гигантских роботах»). Премьера, опять же, в 2007-ом. Нам не нужно представлять, как выглядит этот сериал, потому что изображение главной героини висит на первой странице официального сайта.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игра» совместно с «Мега-Аниме» разыгрывает коллекционное издание первого диска «Крови Триединства». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 ноября.

ВОПРОС:

КАКОЙ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ФАКТОВ НЕ УПОМИНАЕТСЯ В МИФАХ И ЛЕГЕНДАХ?

1. ВАМПИР МОЖЕТ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ВОЛКОВ И ПАУКОВ.
2. ВАМПИР НЕ МОЖЕТ ВОЙТИ В ДОМ, ПОКА ЕГО НЕ ПРИГЛАСЯТ.
3. ВАМПИР УМЕЕТ ГИПНОТИЗИРОВАТЬ ЖЕРТВУ ВЗГЛЯДОМ.



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «Страна Игра», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Эльфийская песнь» и «Армитаж» получает Светлана Перепёлкина из Москвы. Сон Гохан разучился превращаться в гигантскую обезьяну, когда лишился хвоста.



Коллекционное издание «Крови Триединства» украсит любую полку с русскоязычными DVD. Диск продается в картонном спиле, который служит своего рода суперобложкой для пластмассового DVD-бокса. Помимо собственно двухслойного DVD внутри кейса вы найдете красочный 44-страничный буклет с галереями, описанием реалий и географии мира аниме, биографиями персонажей, интервью с создателями сериала и голосовыми актерами. Разумеется, обложка диска двухсторонняя. Кроме того, к каждому диску «Крови Триединства» прилагаются четыре карты таро с изображением персонажей, а тот, кто приобретет все диски, соберет полную колоду.



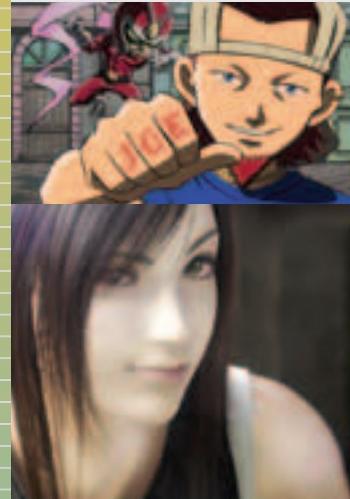
покачивает головой; буклет же пояснит ситуацию, пошутит на тему зарплаты героя и подскажет курс вымышленной валюты к современной юене. Огромное впечатление на нас произведет и разворот с описанием устройства воздушного корабля, на борту которого происходит действие первого эпизода. В аниме корабль демонстрируется лишь мельком, и без вложенной книжечки мы бы никогда не узнали, например, что устрашающее устройство на носу — огромный резак,



который предотвратит крушение, если судну случится зацепиться за провода электропередачи. Сам по себе сериал «Кровь Триединства» не хватает звезд с неба и, как метко выразился один из посетителей форума «Мега-Аниме», относится к «продукции для среднего школьного возраста», но первоклассное российское изданиелечит многие его недуги (например, прикрывает сюжетные дырочки разумными и грамотными комментариями). Кстати! У нас есть отличная идея для продолжения. Если есть вампиры, которые пьют кровь вампиров, то должен существовать вампир, который пьет кровь вампиров, которые пьют кровь вампиров. А вампир, который пьет кровь вампиров, которые пьют кровь вампиров, которые пьют кровь вампиров? Такую тему нельзя упускать! **СИ**

SUPER ShortNews Twin Edition

И самая удивительная лицензия месяца. Во всё том же 2007 году к нам снизойдет аниме — затяните выхивание! — по видеогейре Devil May Cry. Двенадцать серий, и все про Дантечу. Режиссер — Син Итагаки, работавший над совершенно проходной экранизацией Black Cat. Официальный трейлер с <http://dmc-tv.com> не показывает ни одного кадра анимации, и сложно даже представить, как это чудо света будет выглядеть в итоге. Надеемся, что не так, как аниме по Viewtiful Joe. Мы всё помним: оно было ужасно.



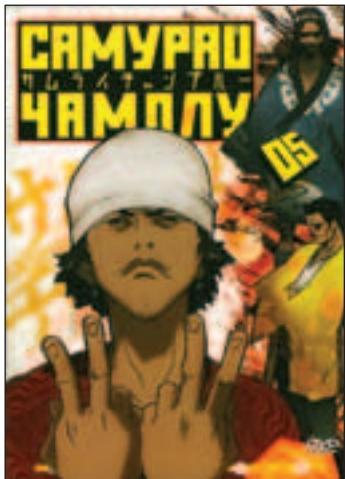
Square Enix тем временем отвлеклась от объяснений того, чем пятнадцатая версия Final Fantasy XIII отличается от шестнадцатой, чтобы анонсировать новое CG-аниме. То есть старое CG-аниме. Дорогущая, красивейшая и популярнейшая полнометражка «Последняя фантазия VII: Дети пришествия» будет издана еще раз под названием Advent Children: Complete в форматах DVD и Blu-ray. Как это нынче принято, финальная версия будет в мелочах отличаться от первой: например, в сигнальном трейлере видно, как в конце фильма Серифорт, проткнувши мечом плечо Клауда, поднимает героя в воздух и глоумится над ним. Чего он раньше не делал. Впрочем, пока решительно непонятно, почему мы должны покупать диски еще раз, чтобы еще раз посмотреть на прыгающих красавчиков. Подробности о Blu-ray релизе — позже. Мы будем следить.



Мини-обзоры

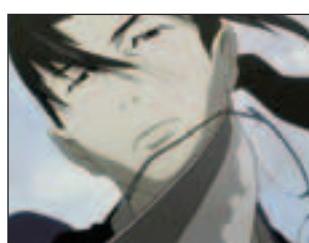
САМУРАЙ ЧАМПЛУ. ДИСК 5

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИНЬТИРО ВАТАНАБЕ, 2004 ■ РЕГИОН: РОССИЯ



Российское издание «Самурай Чамплу» от MC Entertainment добралось до последних эпизодов. Приключения двух самураев и официантки подходят к развязке, которая в этой работе Синьтиро Ватанабе смотрится более естественно, чем неожиданный финал в другой его работе, в Cowboy Bebop. Тем не менее, оба сериала получились очень неоднородными. Отойдя от первых восторгов, замечаешь, что некоторые эпизоды гораздо насыщеннее, стремительнее других. Но и «Бибоп», и «Чамплу» по праву заслужили звание современной классики. Даже обычные, проходные серии можно назвать «обычными» и «проходными» только в контексте всего сериала.

ОЦЕНКА:



MIDORI DAYS: HANDHELD COLLECTION

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЦУНЕО КОБАЯСИ, 2004 ■ РЕГИОН: США



«Лучшая девочка – правая ручонка». Известную житейскую мудрость подтверждает комедийный сериал Midori Days (он же Midori по Hibi в Японии). Чрезмерное воздержание не только приводит к слепоте, но также посредством ежедневных, утомительных тренировок накачивает мускулы. В этом на своё опыте убедился школьный хулиган Сейдзи Савамура: он держит в страхе всю округу, но так и не научился знакомиться с девушкиами. Однажды утром он просыпается, чтобы обнаружить, что вместо правой ладони у него – говорящая подружка-двойник. О-ло-ло. Что скажет мама? Как переодеться? О посещении ванной комнаты наш герой и думать больше не хочет.

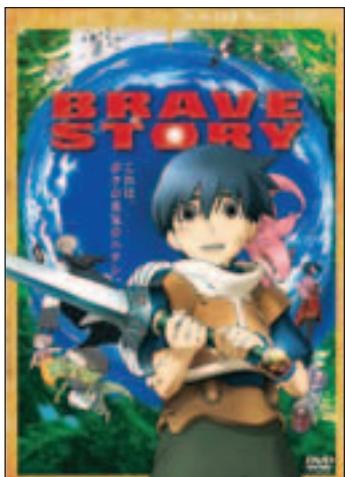
Милая романтическая комедия рассказывает о трогательных отношениях юноши и его правой руки и, к счастью, не увлекается туалетным юмором. Это плюс. Но и за рамки шаблонного сериала для школьников не выходит, это минус.



ОЦЕНКА:

BRAVE STORY

■ РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОЙТИ ТИГИРА, 2006 ■ РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Показы полнометражного фильма Brave Story только-только прошли в токийских кинотеатрах. Сценаристу, видимо, очень не хотелось придумывать сюжет, и он отделался простой, на границе гениальности, зарисовкой: мать десятилетнего Ватара ложится в больницу, и мальчик пускается в опасное путешествие по волшебному миру, чтобы найти властительнице судеб и вернуть настоящую, спокойную, свою жизнь. Японский DVD-релиз Brave Story – это тот редкий случай, когда авторы диска работают не только на своих соотечественников, но сразу на весь мир: на диске опубликованы сразу два набора субтитров, японские и английские. Ну

потом вы оглянитесь не успеете, как Brave Story превратится в мультимедиа-вселенную, навроде .hack: уже анонсированы UMD, HD DVD и Blu-ray издания, вышли игры для PSP, PS2 и DS. Что же представляет собой сам полнометражный фильм Койти Тигира, режиссёра «Изгнанника», мы... не знаем: токийские кинотеатры далече. Определенно, DVD-релиз прояснит ситуацию.



net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная
атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел: 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Призовая подписку получает Сергей Бреднев из Новосибирска за обложку первого номера «Банзай!». Гонки и творог навсегда!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно обливать руянью то, что вы ненавидите. Соберите волю в кулак, обнажите гнев и хладнокровно, взвешенно, жесткими фактами ёбчите предмет своей ненависти. И вы увидите, как ваше письмо в мгновение ока попадет на страницы «0С».

ПИСЬМО НОМЕРА

Сергей Бреднев,
г. Новосибирск

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»! Пожалуйста, постарайтесь разобраться мой почерк. Пишу вам из города Новосибирска, в котором, как оказалось, в свободной продаже нет ни одного аниме-журнала! (Ну, знаете ли, в Москве тоже в свободной продаже нет ни одного аниме-журнала. – Прим. ред.) Обнаружив это, я подумал: а почему бы вам не заняться выпуском журнала об «аниме, манге и культуре Японии»? Журнал со временем потолстееет, обзаведётся DVD-приложением и наклейками. А когда наш касатик совсем возмужает, можно будет проводить аниме-фестивали, косплей-шоу, конкурсы художников и мангак. Только представьте: первый международный аниме-фестиваль «Банзай-2008»! Круто, ага? По-моему, сейчас самое время, ведь индустрия не стоит на месте. Российских аниме-издательств становится всё больше, «книжники» уже не боятся издавать мангу, а на телевидении по телеканалу «ТВ Центр» показывают нормальное, в общем, аниме. Эх, мечты! Я тут пофантазировал и нарисовал (компьютер у меня-то есть, а вот с принтером я как-то не

очень дружен) макет воображаемого журнала «Банзай!». Вышло коряво, но мою мысль освещает. В своё оправдание за неаккуратность могу сказать, «я не волшебник, я только учусь». Ещё надо сделать замечание автору письма «Бхай-Бхай навсегда» (в шестнадцатом номере). За что же вы так не любите японскую анимацию? Ужимки Гуффи, Маусов и Даков это забавно, но, в отличие от них, многие аниме направлены на то, чтобы чему-то научить, что-то изменить в жизни зрителя, а не просто посмешить полчаса. Конечно, это не значит, что, посмотрев «Хеллсинг», я возьму М16 и начну отстреливать прохожих вампиров. Хотя, вообще, это дело вкуса и предпочтений. (То есть всё-таки возьмёте М16???) Берегись! – Прим. ред.)

ВРЕН // Мы уже давно думаем над тем, чтобы создать аниме-журнал. Я даже однажды сочинил большую и красивую концепцию – чтобы представить её на суд руководства компании.

Проблема в том, что издание об аниме в России пока не может приносить прибыль – одни только убытки. Тираж журнала при хорошем раскладе составит до 30 тыс. копий в месяц – это больше, чем у



ПИШТЕ ПИСЬМА:

STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

Великий и могучий

Здравствуй, «Страна». Решил накатать тебе очередное письмечко. Расскажу-ка я вам о своих игровых наблюдениях. Такие игры как Dragon Quest 8, Metal Gear Solid 3: Snake Eater и Black очень примечательны – хотя бы тем, что являются хитами. Что же у них общего, спросите вы? А я отвечу. Русский язык. Во всех этих играх встречается русский язык. Начну с Dragon Quest 8. В ней мне встретился персонаж доктор Марек (возможно, имя я чуть-чуть перевирало, давно уже не играл в DQ8), от которого я первый раз услышал русское слово в видеоигре. Это было слово

«бабушка» – правда, с ударением на второй слог. Ого, вот это да, подумал я. Дальше – больше. Вышла Metal Gear Solid 3, где действие и вовсе происходило в Советском Союзе. В ней, правда, не говорили на русском, но всё равно приятно было услышать родные фамилии – Соколов, Хрущев и другие. А ещё там было много надписей на русском. Например, при входе в следующую зону её название писалось на английском и русском языках. Недавно вышел Black. Сказать, что в нём много русского – значит ничего не сказать. Действие игры происходит в... (полез искать 209 номер «СИ» в стране, похожей на Чечню (а мне показалось, что в другой)). Так мало того, что это

в России, так ещё и враги говорят на чистом русском без всякого акцента. «Лимонка!», «Нужно перезарядиться!», «Прикрой меня, я атакую!» – лишь некоторые из реплик. А ещё все таблицы, объявления, все надписи – на русском. Запомнился, конечно, «кладбищ» – да, с грамотностью у них действительно не очень. Но самое главное что каждая из этих игр стала хитом (пусть только кто-нибудь со мной не согласится!), а это уже о чём-то говорит. Причина успеха, конечно, не в русском языке (хотя, кто знает?), а в том, что их создавали умные и умелые разработчики. Но всё же было бы неплохо, чтобы в очередной «финальке» герои вдруг взяли, да ни с того ни с сего загово-

рили бы на русском (или, например, поставили русский на место Альбеда в десятой части, всё равно мало кто в Японии знает русский). Краткосрочно из God of War научился бы ругаться по-русски. И я не говорил, что матом (но это, определённо, было бы круто! – Прим. ред.).

Подводя итог, хочу сказать вот что. Я очень рад, что русский язык появляется в видеоиграх. Но хочется большего, поэтому я очень надеюсь, что разработчики найдут достойное применение великому и могучему. P.S. Не привожу в пример игры с Xbox или GameCube, потому что у меня нет этих консолей.

P.P.S. PS3 или «третья Сонька» (так звучит роднее) победит в этой так

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Говорят, что GTA4 не выйдет на PS3. Это правда?

Нет, не правда. GTA4 выходит на PS3 и Xbox 360. Правда, некоторые весьма продолжительные официальные (и, скорее всего, небесплатные) дополнения будут доступны только владельцам Xbox 360. Подробнее об этом – в репортаже с X06 в следующем номере.

Будет ли GTA4 на PS2?

Нет, не будет. Это известно совершенно точно и официально подтверждено. Таким образом, у нас остается год, чтобы подготовиться к приходу GTA4 и приобрести одну из консолей нового поколения.

Скажите, Bully может выйти на PC?

Ну что вам сказать. Может выйти, а может и не выйти. На сегодняшний день анонсирована только версия для PS2, но мы все помним истории с GTA San Andreas и PC или с GTA Liberty City Stories и PS2. Об играх от Rockstar ничего нельзя сказать наверняка. Наш прогноз: пятьдесят на пятьдесят.

ТАК-ТАК, ЧТО Я ВИЖУ? НОВАЯ «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ», И ВСЕГО ДВА ПИСЬМА ПРО METAL GEAR SOLID? ДРУЗЬЯ, Я ВИЖУ, ВЫ РАССЛАБИЛИСЬ. НАДЕЮСЬ, К СЛЕДУЮЩЕМУ НОМЕРУ ВЫ ПРИШЛЕТЕ КАК МИНИМУМ ДЮЖИНУ ОД КОДЗИМЕ Х. И НЕ МЕНЬШЕ ПЯТИ ЛИМЕРИКОВ ПРО СНЕЙКА С. А ЕСЛИ СЕРЬЕЗНО, ТО ЭТО ОЧЕНЬ УТОМИТЕЛЬНО, ИЗ НОМЕРА В НОМЕР ПОЛУЧАТЬ ПИСЬМА ПРО MGS. СПОРУ НЕТ, СЕРИАЛ ПРЕКРАСЕН, НО ДАВАЙТЕ СМЕНИМ ПЛАСТИНКУ. ПИШИТЕ НАМ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ОБСУДИТЬ РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ СТА ВОСЕМЬЮ ВЕРСИЯМИ FINAL FANTASY XIII.

большинства игровых изданий. Но в него невозможно будет собрать достаточное количество рекламы. А без нее журнал нормально существовать не может. Да, конечно, несложно оплатить работу авторов и напечатать десяток тысяч копий, но на организацию системы распространения денег уже не хватит. Теоретически журнал будет существовать в природе, но его невозможно будет найти в продаже! И какой в нем тогда смысл? А вот когда аниме-рынок в России усилит позиции, и появятся настоящие рекламные бюджеты, тогда и аниме-журнал от нашего издательства будет создан.

сг // Опасное это заблуждение, мол, аниме – наше всё: и учит, и на путь истинный наставляет и философию под соусом на блюдце подносит, опасное и... распространённое. Взять того же Диснея, коль вы его предложили. Разве плохо учат эти мультифильмы? Чем плохи любовь, долг, великодушие, дружба, позитивное отношение к жизни? Ведь ничем! А рядом поставьте аниме (только хорошее, ведь трэша и в Японии хватает с избытком) – то же самое, да на другой лад? Взрослеет? Пожалуй, что да. Да только секс, насилие, кровь или богоборчество – это, скорее, «взрослый код», приманка для тех, кто считает, что вырос уже из «детских мультиков». Просто ещё одна попытка научить Добру.



называемой войне консолей, потому что она лучшая! (Не-е-ет, только не опять эта песня! Это невыноси-мо. – Прим. ред.) Народу нужны интересные, захватывающие игры, а такие чаще всего выходят именно для «Соньки», и ещё хочется напомнить, что на PS3 будут выходить проекты от Square Enix, а это очень высококачественные проекты. Один сериал Kingdom Hearts чего стоит, а там ведь ещё и новая «финалка» будет. Р.Р.С. Вы лучше! Ваш журнал это нечто! Пожелание только одно – больше «Банзая!»

Андрей Миасников,
г. Фрязино

Зонт // А знаете, я пока играл в Resident Evil 4 (два раза), всё время думал: что если бы «зомби» говорили не на испанском, а на русском? А сама игра оставалась на оригинальном, английском языке. Представляете: зомби окружают Леона и Эшли, он торопит девушки: «Let's go! There's too many of them! Hurry!», а крестьяне вместо какого-нибудь «Лос пера-ператос!» начинают тянуть «Мужи-ии, выходит... я съем твои мозги...» Вот это был бы колорит, вот это развлечуха! Но уж чего нет, того нет. Будем довольствоваться «дремучий болото» и «яблоко молоко».

TD // Вице-президент Square Enix, к слову, недавно обмолвился, что

желает видеть здоровую конкуренцию между платформами, и именно поэтому SE готовит равное число проектов для каждой из консолей следующего поколения. Final Fantasy XIII и Versus XIII для PS3, FFXI и Project Sylpheed для Xbox 360 и FFCC: The Crystal Bearers вместе с Dragon Quest Swords: The Masked Queen для Wii.

сг // Мало вы игр вспомнили. Их куда больше. Вон, Зонту, например, подавай русскоязычных зомби. А ведь были! И совсем недавно были – в славном хорроре Cold Fear (между прочим, приличный клон Resident Evil 4). Такие порой заковыристые матюки от них можно было услышать – уши в трубочку!

Korga выйдет «Готика 3»?

Уже. Официальная дата европейской премьеры – 13 октября, а это значит, что когда вы будете держать журнал в руках, игра уже должна быть готова, отправлена на фабрику и распечатирована. Русская версия от GFI и «Руссобит-М» поступит в продажу, по словам Александра Трифонова, «в ноябре, что ли».

Будет ли Xbox 360 запущена в России?

В этом году нет. В следующем – возможно. «Майкрософт» сейчас активно изучает наш рынок и, если так можно выразиться, планирует наступление. Мы ждём новостей с нетерпением не меньше вашего, и как только что-то станет известно, обязательно сообщим.

Можно ли подключить PS2 к монитору?

Официального VGA-кабеля для PS2 не существует. Но вам всегда поможет устройство под названием VGA box (VGA-бокс), которое на входе имеет стандартные для консолей разъемы (композитный и S-video), а на выходе – VGA, к которому можно подключить компьютерный монитор.

ИТОГИ БАСКЕТБОЛЬНОГО КОНКУРСА

Конкурс проводился совместно с компанией Electronic Arts, приз – билеты на товарищеские матчи между командой LA Clippers и российскими баскетбольными клубами. На наши каверзные вопросы правильно сумели ответить лишь пятеро читателей, которые смогут посмотреть на игру настоящих профессионалов.

Вот эти герои:

- **Дмитрий Щербаков**
- **Алексей Меркухин**
- **Роман Емельянов**
- **Алексей Ладанов**
- **Сергей Седов**



Нет войне!

Доброго вам, странники! В последнее время в Интернете не могу найти ни одного форума, где бы не обсуждались консоли нового поколения: PS3 vs Xbox360, так сказать. Просто файтинг какой-то! То, понимаете ли, PS3 – «пустая траты денег», то Xbox 360 – «лишний миллион для Билла Гейтса»! Из-за чего драка? Кому нравится PS3 пусть покупает PS3, кому нравится Xbox360 пусть покупает Xbox360. Дождитесь и играйте на здоровье кто сколько может, зачем себе травить душу-то? Зачем травить душу незаинтересованной стороне? Вчера зашел на «Яндекс» и набрал по очереди «PS3» и «Xbox 360». На первый запрос он мне выдал 13.511 ссылок, а на второй – 13.510. Значит, лишь на одном из 13.511 форумов не идет война, а, может, временное перемирие? Лицо я играю только на PC и покупать консоль не собираюсь, потому что не хочу участвовать в этих позорных побоищах. Война войной, но, я думаю, тысячам незаинтересованных геймеров неприятно, заходя на форум, изо дня в день видеть тему дня под названием «Чем PS2 лучше Xbox?». И кто знает, когда это прекратиться? И есть еще одна серьезная проблема: обвинение PSP в том, что это недостойная консоль. У меня есть друг, который с удовольствием играет в большинство игр для PSP, и он ими доволен. Помнится, один из ваших редакторов писал на эту тему (не помню, кто именно). Я не злопамятный! Я просто зол и у меня хорошая память! А от этого лечат? Р.С. Скажите, пожалуйста, если знаете, точную дату релиза Dark Messiah of Might and Magic.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Илья Курочкин,
m110@yandex.ru

Зонт // Нас не первый раз упрекают в неодобрительном отношении к PSP. Еще раз, в который раз, объясняю сложившуюся ситуацию. Беда PSP не в том, что она изначально плоха, гадка и негожа на лицо. Нет. Это совершенно нормальная, передовая, мощная консоль. Проблема в другом – куда, господа гусары, нам засунуть эту мощность? Пока на PSP не будет хороших игр, Sony может засунуть эту мощность себе в GPS-навигацию, кибер-переводчики,

Объясните, за что отвечает V-Sync настройкам графики?

Объясняем. Предположим, у вас есть монитор, который обновляется с частотой 60 Гц и компьютерная игра, которая стабильно выдает 70 кадров в секунду. Получается, что за секунду игра поставляет на монитор больше кадров, чем он может отобразить. V-Sync («вертикальная синхронизация») упорядочивает обновления экрана и выбрасывает лишний десяток кадров: изображение на мониторе будет обновляться с частотой развертки монитора. Эффект от этой опции сложно заметить невооруженным глазом, и в зависимости от игры и конфигурации компьютера она может как ухудшать, так и улучшать восприятие картинки. На собственно игровую графику V-Sync не влияет. Когда выйдет Service Pack 3 для Windows XP? И что в нем будет важного?

Третий Service Pack для Windows XP выйдет после релиза Windows Vista. Примерная и неофициальная дата выхода – вторая половина 2007 года. Ожидается, что в Service Pack войдет Internet Explorer 7, Windows Media Player 11 и другие программы, изначально созданные для Windows Vista и портированные на XP. Официальных заявлений по этому поводу от Microsoft не поступало.

Подскажите, пожалуйста. Я все жду игру Dark Sector. Когда она выйдет и на какую платформу? А то я видел только промо-ролик у вас на диске.

Dark Sector – долгострой от Digital Extremes, который находится в разработке аж с 2004 года. Игра выйдет в третьем квартале следующего года на PC, PS3 и Xbox 360.

по DMC4, который крутили на E3'05 (вот где страх был)!

Врен // Мне кажется, что А. Купер слишком мало внимания в статье уделил объяснению сути феномена. В итоге читатели просто не поняли, что же именно ему не нравится в современных играх. На самом деле, феномен действительно имеет место быть. Наиболее ярко его иллюстрирует фильм Final Fantasy: Spirits Within.

Когда выйдет NFS Carbon? Есть ли точная дата?
Нет, и не может быть. На разных территориях и разных платформах игра выходит в разные дни. Но вся груда «карбонов» рухнет в магазины примерно в начале-середине ноября.

Скажите, пожалуйста, вышел ли Painkiller на Xbox?
Да, вышел этим летом. Консольная версия называется Painkiller: Hell Wars.

Мне казались, что на PC выйдет версия Tekken 5! Это правда???
Нет, это неправда. Tekken 5 не выходит на PC.
Для чего нужно прошивать PSP? И будет ли на нее переиздание FF7?
В большинстве новых прошивок PSP добавляются те или иные возможности: например, поддержка обоев, новых форматов звука и видео, flash-анимации

SMS

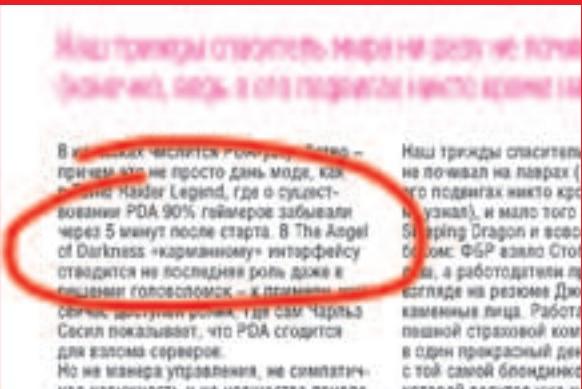
ОТВЕТ НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС
НА НОМЕР:
+7 (495) 314-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 18(219), СТРАНИЦА 93

Как писал классик, давайте не путать теплое с мягким. The Angel of Darkness – это шестая часть похождений Лары Крофт, а новый Broken Sword называется The Angel of Death. Предлагаю нам всем это запомнить и намотать на ус, чтобы не делать досадной ошибки в обзоре. Грозные редакторы, денно и нощно стоящие на страже правописания, дали маху. Стыд и срам.

**Кто виноват**

Александр «Эйнджел офф Доркнесс» Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

SMS БИТВА

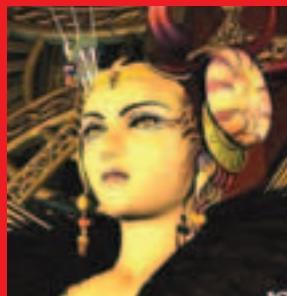
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:

+7 (495) 514-7321

Кто круче – настоящие живые российские ведьмы или придуманные хитроумными японцами виртуальные злодейки? Первых вы можете встретить в «Ночном дозоре» (а также «Дневном»), вторых – ну, хотя бы, в Final Fantasy VIII (Эдео помните?). Выбирайте!

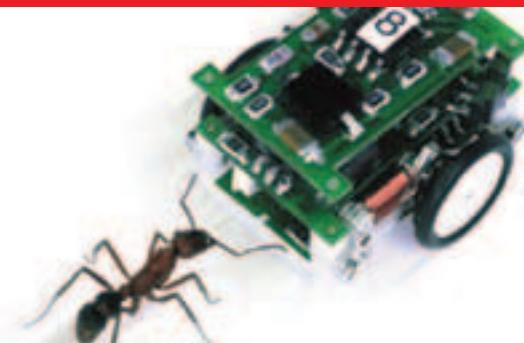
**Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова
«SMS-битва» и ваш выбор:**

Жанна Фриске



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 22(223).

Битва роботов и микромашинок завершилась вничью. Противники договорились наладить производство микророботов-машинок.



Для чего нужно прошивать PSP? И будет ли на нее переиздание FF7?

В большинстве новых прошивок PSP добавляются те или иные возможности: например, поддержка обоев, новых форматов звука и видео, flash-анимации в браузере. Кроме этого, каждая новая прошивка закрывает бреши в системе безопасности PSP, чтобы потенциально вредоносная программа из Сети не могла превратить вашу консоль в сгоревший кирпич. По крайней мере, это официальная версия. Неофициально же все понимают, что Sony борется не с вирусами, а с эмуляторами и другими самопальными программами для PSP. Что касается переиздания FF7, то на сегодняшний день оно не анонсировано.

Какой рейтинг в аркадных играх круче: А или S? Рейтинги в японских играх традиционно описываются буквами латинского алфавита, от F (E или D) до A. В некоторых

играх есть также AA и AAA – высочайшие оценки. Ну а в самых удивительных случаях даётся особенная оценка S (сокращение от Special или Super).

Почему размер save-файла на PSP зависит от емкости карты памяти?

А разве зависит? Да не может такого быть. Приведите пример. Какие ваши доказательства?

Помогите, пожалуйста! Пытался подключиться к Xbox Live, но не получилось. Говорят, у меня что-то не так с MTU. Что это значит и что с этим делать? Вообще, MTU расшифровывается как Maximum Transmission Unit и означает максимальный размер пакета, который может переслать данная система. К сожалению, мы чисто физически не можем дистанционно диагностировать вашу проблему. Рекомендуем обратиться к администратору сети или другому специалисту.

Доброжелательству, «Страна».

Вряд ли, конечно, мое письмо переведут на японский и покажут Кодзиме, но всё же хочется поделиться мыслями с кем-то, кто любит его творчество. Когда я был классик в пятом, одноклассник дал мне поиграть картридж от NES. Там бегал какой-то солдатик без оружия, лишь только таскал с собой зачем-то сигареты. С моей помощью он передвигался с экрана на экран и пытался голыми руками одолеть хотя бы одного врага. Наблюдатель (то есть я) никак не мог понять, почему из врагов не вываливается оружие. Даже если враг – собака. Мне тогда было только и подавай «Контру» (с ударением на первый слог), то до первой поездки в грузовике я не додёл. Картридж вернулся другу и вскоре забыл про него (про картридж, а не про друга). Но примерно три года назад один человек посоветовал мне MGS. Я и раньше видел эту игру, но когда познакомился с ней поближе... Отвечая за свои слова: это если не самая крутая, то уж точно самая гениальная игра на планете. Перечислить все находки невозможно. Кто не согласен, тот пусть приходит и спросит у меня, куда ему убираться. (Мы не одобляем такое отношение к критике – прим. ред.) Помню как после очередного прохождения MGS, проклиная себя за то, что в детстве так и не познал восхитительную радость, вытащил свою пыльную NES. Помню, как долго искал картридж – хотелось поиграть с настоящим контроллером в руках. Продавщица улыбалась, глядя на меня, но явно не оттого, что я её очаровал. Нет! Им, далёким от игрового мира, не объяснить, какую ценность представляет собой ёлочный футляр с микросхемкой внутри (блин). Давно уже появились MGS2 и MGS3, получилась целая история, от становления Биг Босса до мести Оцелоту. Всё! Сформировалась эпопея, которая перевернула весь мир. Будь моя воля, я бы сделал MGS2 подобно Breath of Fire 5. Снейк оказался заражен «Фоксдаем», и у него остаются сутки, чтобы остановить Оцелота и уничтожить все данные о том, вокруг чего и завертелась вся эта кутерьма. В самые неподходящие моменты вирус даёт о себе знать. Чем ближе к концу игры, тем чаще.

Не уложишься в игровое время – Game Over. В конце игры говорят, что, мол, молодец, ты всех спас. Скоро прибудет подмога. Но наш герой не так прост! Он уничтожает информацию о роботе и, так как детонатор приводится в действие вручную (где, во имя всего святого, вы видели ДЕТОНАТОРЫ, которые приводятся в действие вручную? – прим. ред.), а жить ему и так осталось немного, он решает пожертвовать собой во имя будущего планеты. Вспышка на рассвете...

Но жаждущее денег Конами заставило Кодзиму работать над продолжением. Вышли MGA и MGA2 для PSP, вес ходут MGS4. Кодзима, слышишь! Остановись! Многие фанаты не хотят, чтобы Metal Gear превратился в тупо-пустой, как сказал один ваш читатель, не имеющий души бессюжетный сериал вроде Splinter Cell. Именно в сериал. Из полнометражного фильма со спецэффектами и гениальным подходом. А ведь большое количество людей хотело бы увидеть историю дружбы и вражды Снейка и Фокса, историю вечной битвы между Нейкидом и Солидом (MG и MG2, если кто не понял). Говорят, что если ты за что-то переживаешь, значит искренне это любишь. Я вправду очень-очень влюблусь за MGS4. Вряд ли я смогу в ближайшее время принять всерьёз MGA и MGA2. Это просто любопытный эксперимент, вроде Snake's Revenge. Надеюсь, что в MGS4 будет ещё больше гениальности. Чёрт, я люблю Metal Gear. Клянусь нижним бельём Райдена!

P.S. А есть ли российские фан сайты по Metal Gear? Даёшь!

**Павел Осипов,
г. Санкт-Петербург**

ЗОНТ // Знаете, где взять версию для MSX2? А я расскажу. Она, обновлённая и оптимизированная для PS2, входит в комплект MGS3: Subsistence, который, как бы трудно ни было в это поверить, вышел в Европе на днях, в начале октября. Из российских сайтов, посвященных игре, искренне рекомендуем Outer Heaven, расположенный по адресу <http://metalgear.ru>.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС
НА [HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://FORUM.GAMELAND.RU)**

В 2005 году Вы писали, что в PS3 будет предустановлена ОС Linux. Сейчас про это ни слова. Так будет она или нет?? Второй вопрос: можно ли будет на PS3 полноценно пользоваться интернетом, ведь для писем, чатов и многоного другого нужна полноценная поддержка кириллицы? Печальный опыт Dreamcast уже есть.

Да, было такое дело. Кто-то в Sony брякнул, что на PS3 будет предустановлен Linux. Сейчас, однако, не совсем понятно, как будет работать операционная система. Скорее всего, она будет спрятана от глаз пользователя за графической оболочкой – так называемым Cross Media Bar (что-то подобное можно увидеть на PSP). Как будет работать «почта, чаты и многое другое», решительно не ясно, а сами представители Sony держат язык за зубами: мол, мы работаем над этим, отстаньте.

Что слышно о Biohazard для Wii? Расскажите. Игра называется Resident Evil: Umbrella Chronicles и состоит из четырёх глав, каждая из которых дополняет события одной из четырёх частей основного сериала Resident Evil. В каждой главе будет по два доступных персонажа. Игра использует камеру из Resident Evil 4 («из-за плеча») и, конечно же, полностью поддерживает нетрадиционный контроллер Nintendo Wii.

Дорогая «Страна». В номере 17(218) в «Банзе!» допущена непростительная ошибка. В Москве есть по меньшей мере два человека, смотревшие весь Dragon Ball, DBZ и DBGT. Надеюсь, мы такие не одни? Замечательно, что кто-то его всё-таки смотрел! Увы, не можем похвастаться тем же. Наши рекорды – 200 серий «Сейлор Мун» и 280 серий One Piece. Впрочем, последний рекорд увеличивается каждое воскресенье с новыми сериями.



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 1 ноября

Мы писали, мы писали, наши пальчики устали. Вы же помните, как мы писали про Фишера? Нет? Ну и ладно. Для хорошего человека ничего не жалко. Так вот, агент Фишер выполняет секретную контртеррористическую операцию под прикрытием. В левом ухе – наушник с приказами террористов («мочи заложников!»), в правом – начальство («спасай заложников!»). В следующем номере: наш корреспондент принимает тяжелые решения и несет ответственность.

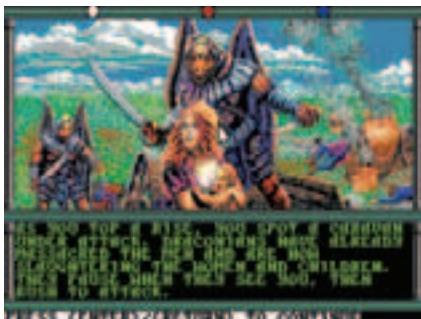


Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

СПЕЦ.

ИГРЫ НА ОСНОВЕ DUNGEON & DRAGONS

Самой известной настольной ролевой системе в этом году исполняется 32 года. А первой игре «по мотивам» на PC – 18.



ОБЗОР

NEVERWINTER NIGHTS 2 (PC)

Долгожданное продолжение хита от Bioware, последняя надежда хардкорных CRPG.



ОБЗОР

PARAWORLD (PC)

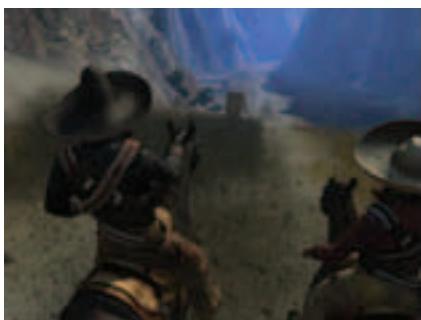
После нескольких переносов RTS про динозавров наконец-то добралась до родных пенат.



ОБЗОР

CALL OF JUAREZ (PC)

FPS про ковбоев от создателей Chrome.



ОБЗОР

FIFA - NBA - NHL 2007 (ВСЕ ПЛАТФОРМЫ)

Ежегодная «Сказка о Тройке» от Electronic Arts.



ОБЗОР

JUST CAUSE (PC, PS2, XBOX, XBOX 360)

GTA+Xenus = ?



В РАЗРАБОТКЕ

SONIC RIVALS (PSP)

Наперегонки со сверхзвуковым ежом!



В РАЗРАБОТКЕ

TONY HAWK'S – DOWNHILL JAM & PROJECT 8

Сразу два новых «Тони Хока»!



ХИТ?

RED STEEL (WII)

Экшен от первого лица на Wii – каким он будет?



ОБЗОР

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES (PSP)

Имели глупость похитить принцессу? Вот и тащите теперь ее назад!



ОБЗОР

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE (PS2, XBOX)

А это не Zero Tolerance? Или Roll Call? И причем тут пожарные?!



РЕПОРТАЖ

TOKYO GAME SHOW 2006

Xbox 360, PlayStation 3 и Wii – встреча в Токио.





Думаешь, что посмотреть сегодня вечером? Выбираем кино с **TOTAL DVD!**

Все о кино – читай о блокбастерах месяца, размышляй о лентах вместе со звездами, выбирай на какой сеанс пойти

Все о DVD – самые лучшие релизы месяца, более 50 обзоров, море интервью

...и немного о технологиях будущего! Телевидение высокой четкости, плазмы и многое другое!

Total DVD – ультимативный журнал для киноманов!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам), подборкой трейлеров и анонсов новых картин и роликами к DVD-релизам.

Ищешь себе технику для домашнего кинотеатра? **«DVD Эксперт»** – самый лучший гид по аудио-видео- новинкам!

Все о Hi-Fi, High End и Home Cinema!

Пошаговые инструкции по составлению и инсталляции системы домашнего кино

Лучшие системы и компоненты месяца – рай для новичков. Более 50 самых новых моделей в оценочных и сравнительных тестах

Готовые системы, интервью, самые свежие новости индустрии
Всегда на лезвии прогресса!

Выбираем домашний кинотеатр с журналом «DVD Эксперт»! Сейчас это стильно, это модно, это доступно, это просто!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам) и тестами для настройки системы хом кинема.



Для читателей
журналов:

СТРАНА
ИГР

PC Игры
ЖЕЛЕЗО

ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!



- Чикатск 13 мая
- Тюмень 3 июня
- Красноярск 17 июня
- Нижний Новгород 1 июля
- Екатеринбург 19 августа
- Новосибирск 26 августа
- Ростов-на-Дону 9 сентября
- Самара 23 сентября
- Санкт-Петербург 7 октября
- Москва 28 октября



В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры Турна:

OKLICK
www.oklick.ru

JETBALANCE
www.jetbalance.ru

Партнеры Турна:

IPPON
www.ippon.ru

iru®
www.iru.ru

ACORP®
INTERNATIONAL
www.acorp.ru

(game)land

Прорыв года!

Компьютер марки <NT> AdvaNT AGE
на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.



Intel® Core™ 2 Duo
Процессор, опередивший время
На 40% быстрее, на 40% экономичнее*

На прахах революции



www.nt.ru

Компьютеры марки <NT> можно приобрести в
Федеральной сети компьютерных центров POLARIS
и у наших региональных дилеров: www.nt.ru
тел.: (495) 363 9393



Обозначение Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo и Core Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

* Производительность измерялась с помощью эпоксидного теста производительности SPECint*_rate_base2000 (2 ядра).
** Энергопотребление – по значению тепловыделения (Thermal Design Power, TDP). Сравнивались процессоры Intel® Core™ 2 Duo E6700 и Intel® Pentium® D 960. Производительность реальной системы может отличаться. Дополнительную информацию можно получить на странице www.intel.ru/performance.

СТРАНА
ИГР

Trinity Blood

Кровь Тройственника



новый
диск

www.nd.ru

NIVAL
INTERACTIVE

ТАБАК

СТРАНА
ИГР

BAZELEVS
Production

7

Арт-обзор

БИОХАМ

БИ



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

DISCIPLES III | MAGE KNIGHT | KILLZONE: LIBERATION | NEW SUPER MARIO BROS. | FULL AUTO 2 | JOINT TASK FORCE | FORBIDDEN SIREN 2 | GTR 2

20#221 | ОКТЯБРЬ | 2006